BEMUTATÓK: Commando, Revenant, Team Apache

PC GURU

EXTRA AJÁNLAT:

Dark Omen
A játék teljes leírása küldetésről küldetésre

* * * * * * * * * *

Bard's Tale 1
Nem tévedés, indul a régi nagy játékokat újrajátszó rovatunk

SZÓRAKOZTATÓ INFORMATIKAI MAGAZIN

1998/6 – 896 Ft

116 oldal + CD ROM MELLÉKLET

A hónap sztárjai

Starcraft

Jane's F-15

Játékdömping

UPRISING
FIGHTING FORCE
DIE BY THE SWORD
TEX MURPHY OVERSEER
ULTIMATE RACE PRO
LIBERATION DAY
MOTORHEAD
OUTWARS

A PC GURU postacíme:
1399 Bp., Pf. 701/765

guru@mail.datanet.hu
gamez.pganet.com
www.datanet.hu/guru

Kiadja az Új Guru Lapkiadó KFT
1157 Bp., Páskom park 30.
Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Főmunkatárs: Boruzs Krisztina
Terjesztési munkatárs:
Kovácsné R. Beatrix
PR manager: Mocsáry József
Médiamanager: Szakács Gábor
Laptervezés: Red Chicken Team
Tördelőszerkesztő: Pércsi Mihály
Szerkesztő: Harangozó Csongor
Munkatárs: Környei Krisztián
Titkárság: Tóth Dominika

Megjelenik havonta
Ára: 896 Ft

Előfizethető bármely postahivatalban, a hírlapkézbesítőknél, a Hírlapüzletági Igazgatóság budapesti ügyfélszolgálati irodáiban és a HELP-HELÍR-nél (1900 Budapest, Lehel utca 10/a.) közvetlenül, vagy átutalással a HELP-HELÍR Postabank Rt.: 219-98636/021-42795 pénzforgalmi jelzőszámra, illetve a kiadó posta címén közvetlenül.
Előfizetési díj a lemezes PC GURU-ra (csak a szerkesztőség címén):
½ évre 1980 Ft,
1 évre 3960 Ft.
Előfizetési díj a CD-s PC GURU-ra:
CD-s ¼ évre 2250 Ft
CD-s ½ évre 4500 Ft,
CD-s 1 évre 9000 Ft.
Megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, valamint számítástechnikai szaküzletekben.

A szerkesztőség címe: Budapest VIII., József krt. 59-61. 2 em. 8a.
Tel.: 117-8109

Terjeszti a HÍRKER Rt., NHRT, Kiadói Lapterjesztő Kft.
ISSN 1217-6389

Nyomdai munkálatok:
Szikra Lapnyomda Rt.
1131 Budapest, Visegrádi u. 116.
Lendvai Lászlóné vezérigazgató

A lapban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

A szerkesztőség az újságban megjelent hirdetések tartalmáért nem vállal felelőséget.

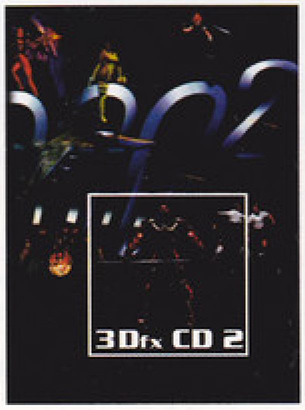
Itt is találkozhatsz velünk:
PESTI EST JUNIOR

INTRO

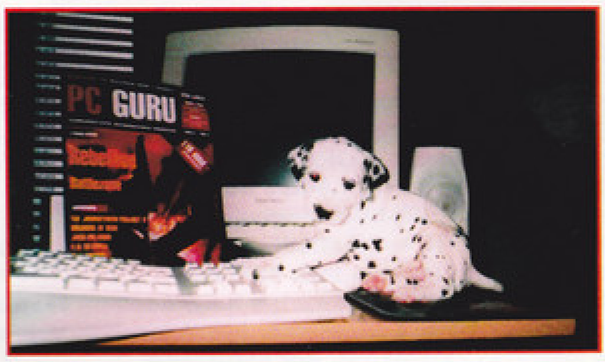
Sziasztok!

Mire ezeket a sorokat olvassátok már lassan június lesz, ami ugyebár egyenlő szép lassacskán a nyárral. Kíváncsiak vagyunk erre a nyári szezonra, hiszen minden nyár egy kicsit másképp alakul programok és persze érdekességek tekintetében. Ennek a mostani nyárnak a bevezető eseménye az E3 lesz Atlantában. A késői időpont persze lehet hogy nem fog jót tenni a kiállításnak, bár még az is elképzelhető, hogy pont ettől fog ez a nyár jobban eltelni, mint az előzőek. Lényeg a lényeg, természetesen mi is ott leszünk, így bizton számíthattok rá, hogy szokásunkhoz híven alaposan beszámolunk majd a kiállításról. Az alaposan jelenti a PC GURU-t, de jelentheti a következő extra kiadványunkat is, mely egész véletlenül az E3-ról fog szólni. Akiknek tetszett a tavalyi CD, azok ebben sem fognak csalódni, hiszen egy továbbfejlesztett tartalommal fognak találkozni a korongon. No, de ez maradjon a következő szám meglepetése. Akik rendszeresen nézik a HC GAMERT, azoknak megpróbálunk majd némi infot küldeni neten a kiállításról, persze csak ha marad időnk a sok nézni és tárgyalgatni való között.

Sikeresen lezajlott az IFABO, bár a mostani kiállítás valahogy árnyéka volt önmagának, igazából elég kevesen tisztelték meg a kiállítást, persze azért mi nem szűkölködtünk látogatókban, hiszen állandóan tömeg volt a standnál. A kiállításra megjelent a 3Dfx CD 2, természetesen azóta is kapható, így aki nem szeretne lemaradni róla, az keresse a számítástechnikai boltokban. Aki tőlünk szeretné megrendelni az is megteheti, a lapban közölt megrendelő lapon. A korongon minden olyan dolog helyet kapott, ami az első 3Dfx CD óta megjelent és persze érdeklődésre tarthat számot. Vannak itt bőséggel 3D-s demok, patchek, screensaverek. Hasznos utility-kből is akad egy kettő. Külön ki szeretnénk emelni a driver szekciót, ahol szó szerint mindent megtalálhattok, ami csak létezik és újdonság. Az elmaradhatatlan játék előzetesek és technikai leírások sem hiányoznak a CD-ről. Egyszóval szép kerek az egész, 3D-s kártyák mellé mindenképpen ajánlott a dolog.



Ha egy kicsit beljebb lapoztok az újságban, akkor látni fogjátok, hogy az extra ajánlatban említett Bard's Tale 1 leírás nem vicc, teljesen komolyan gondoltuk, hogy elkezdünk foglalkozni olyan régi jó játékokkal, melyeket tényleg nem azért érdemes játszani, mert csillogtak-villogtak, hanem ténylegesen a játszhatóság miatt. Az első körben Pellus mester fog minket bevezetni egy-két kalandjáték rejtelmeibe. Természetesen ezek az írások mind teljes végigjátszások lesznek. Reméljük tetszeni fog a dolog nektek is, mi úgy gondoltuk ennyi oldalszámban már igazán megengedhetjük magunknak, hogy ne csak a futó hóbortokkal foglalkozzunk, hanem olyan játékokkal is, amik tényleg értéket képviselnek.

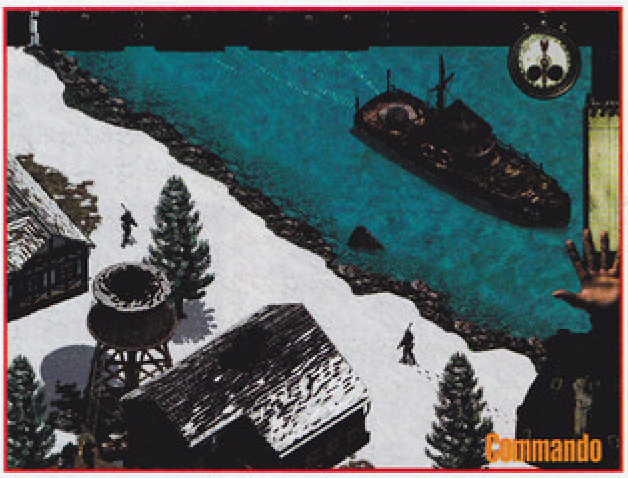


Utoljára maradt egy kép, amin a legifjabb Vau nemzedék egy tagja látható. Akik találkoztak a szerkesztőség tiszteletbeli kutyájával, Bercivel, azok szerintem nem is csodálkoznak rajta, hogy a kölyök az anyatej mellé természetesen számítógépes képzést és PC GURU ismereteket kapott. A poén mindebben csak az, hogy a leendő gazdik lelkes és hű PC GURU olvasók :).

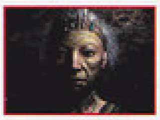
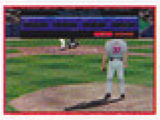
GURU TEAM

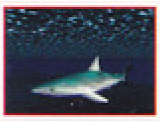
A PC GURU CD-jén található programokért semmilyen felelősséget nem vállal a kiadó. A leadás pillanatában aktuális vírus keresőkkel a CD ellenőrizve lett. A CD-n található shareware programok csak a hozzájuk csatolt regisztrációs ideig használhatók szabadon, ezek után regisztráltatni kell a készítőkkel. A kiadó ezekért semmiféle anyagi ellenszolgáltatást nem kér, pusztán a CD elkészítésének és sokszorosításának költségeit számolja fel.

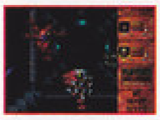
TARTALOM



NEWS



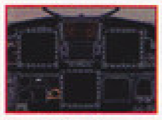


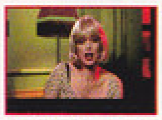
6 Wargames: The Brink of Worldwar
6 Dark Side of the Moon
6 Industry Giant
7 Fallout 2
7 MS Golf - 1998 Edition
7 Microsoft Baseball 3D
8 Extreme Warfare
8 Aces: X-Fighters
8 Force Commander
9 Earthworm Jim 3D
9 Dark Rage
9 Barrage
10 Get Medieval
10 Klington Honor Guard
10 Railroad Tycoon II
11 Incubation: Hidden Worlds
11 Legends of the Five Rings

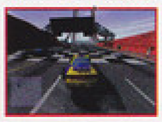
BEMUTATÓ

12 Commando
14 Revenant
16 Underlight
20 Team Apache

JÁTÉKLEÍRÁS







22 Jane's F-15
26 Uprising
28 Fighting Force
30 Red Baron 2
33 Monster Truck Madness 2
34 Die by the Sword
38 Dark Omen
42 Overseer
44 Bard's Tale
47 The Golf Pro
48 Armor Command
52 Ultim@te Race Pro
54 Liberation Day
60 iPanzer'44
62 Civil War 2

64 Motorhead
66 Dark Reign
66 Psygnosis F1
68 StarCraft
76 Outwars

TALLÓZÓ

78 Quake
79 Tes(z)t Diamond Monster 3D 2
80 Tes(z)t Intel Celeron 266MHz
84 Miért ne tuningoljunk!
85 Miért tuningoljunk!
86 Emulátorvilág
93 CeBit hírek
94 i740
98 Supermicro
99 Event hangkártyák
100 GRAB
102 Utility csokor
103 EPoX alaplapok
114 Külvilág

ROVATOK

90 Hardware News
96 Shareware játékok
106 Tuning
108 LightWave
110 Levelezés
113 Cheat
114 Külvilág

A hónap játéka

A StarCraft remekbe szabott történetét nem tudom végig elregélni, de az előzményeket azért el kell mondanom. Évmilliókkal ezelőtt a nemes Xel`Naga faj beutazta a világmindenséget, hogy új létformákat hozzon létre. A célja a tökéletes lény megteremtése volt. Munkásságuk két említésre méltó kísérlete a protoss és a zerg faj. A Xel'Naga számára elsőként az ideális célt a

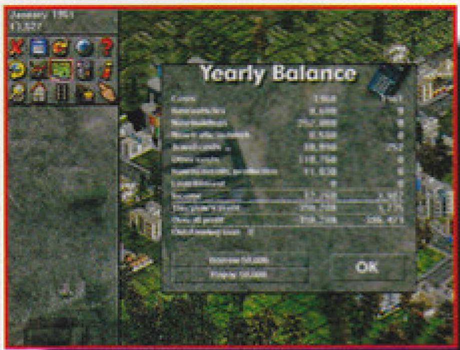
protossok közelítették meg, ezt tükrözi nevük jelentése is ("az elsőszülött"). A számos kudarcot vallott kísérlet után ezek a lények végre rendkívül mozgékonyak, erősek és intelligensek voltak, sőt különleges képességeik révén telepatikusan kommunikáltak is. Az alkotók évezredeket töltöttek a protossok 'csiszolásával', míg végül olyan intelligensek nem lettek, hogy az "atyák" elhatározták, megmutatják magukat gyermekeiknek. Ekkor azonban a tökéletesnek szánt faj tagjai ráeszméltek egyéni tudásuk hatalmára, és az addig oly egységes nép hamarosan törzsekre szakadt, s megkezdődött a háborúskodás. A csalódott kreátorok azon nyomban elhagyták "elsőszülötteiket", és sosem tértek vissza. Még megfontoltabban láttak neki a kopár Zeruson az új, féregszerű lények megalkotásának. A teremtők munkája sokkal jobban sikerült, mint ahogy azt valaha is remélni merték. A zergek megtanulták berágni magukat más lények testébe, hogy túléljék szülőbolygójuk kegyetlen próbatételeit,

alkalmazkodási képességük pedig jóval túlnőtt alkotóik legmerészebb álmain is. Néhány generáció alatt megismerték és megtanulták "gazdaállataik" képességeit, és igyekeztek új, intelligensebb fajokba "költözni".

INDUSTRY GIANT

Igen, igen igen. De jó! Megint üzletvezetési szimulátor a kínkeserves kezdetektől egészen a multinacionális nagyvállalat igazgatásáig. Ez a program elég

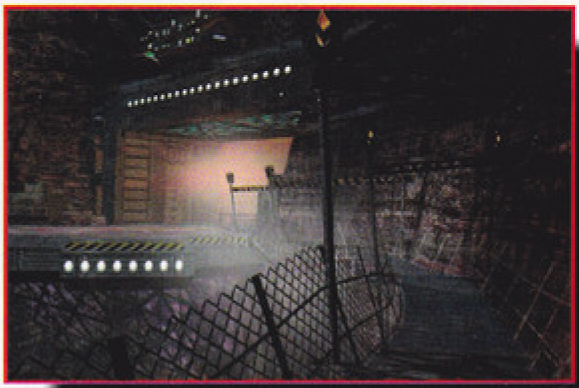
nagy nevek nyomdokain halad, ilyeneken, mint Sim City, Transport



Tycoon és Zapitalizm. Az Industrty Giant-ben Te határozod majd meg, hogy a termelés és a kereskedelem melyik ágának felvirágoztatására teszel kísérletet. Ennek eldöntése több tényezőtől is függ, például ott lesznek a populáció igényei, a beszerezhető és gazdaságosan szállítható nyersanyagok és így tovább. Aztán meg kell szervezned a szállítást és az értékesítést is… No de nem melegszem bele, majd annak is eljön a maga ideje. A lényeg az, hogy az Interactive Magic programjának már nagyon meg kellett volna jelennie. Hol van már? Sajnos, még sehol de ez szerintem csupán napok kérdése. Pedig kritikus hiányt tölthetne be a piacon, és érdemes lett volna időben kiadni, mielőtt a Sim City 3000 megérkezik…

DARK SIDE OF THE MOON

Gyönyörű kalandjátékon dolgozik a Southpeak Interactive. Lee Sheldon mégis azt nyilatkozta, hogy nem szimpatizál azokkal a fejlesztőkkel, akik annyi energiát fektetnek a grafikába és a megjelenítési technológiába, hogy végül elsikkad a lényeg, maga a sztori. A Drak Side of the Moon



nem ilyen lesz. Mivel ez az ember számos sikeres televíziós sorozat történetének megalkotásában közreműködött (pl. Star Trek: The Next Generation), van reális remény arra, hogy valóban összehoz valami különlegeset. Annyit már tudni lehet, hogy a távoli jövőben játszódó történet írója a helyszínt is messze helyezi a Földtől, a távoli Luna Crysta nevű bolygóra. A titkok így talán még izgalmasabbak lesznek és a fantáziának semmi sem szab határokat. Ez a határtalanság az ígéretek szerint, szerencsére vonatkozik majd a felfedezésre is, tehát nem kell lineáris vonalon haladni, hanem korlátlan lehetőség nyílik a kalandozásra… Remélem, nem jöttetek túlságosan lázba, mert sajnos a programra még év végéig várni kell!

WARGAMES: THE BRINK OF WORLWAR

A következő évezred első éveiben járunk. Amerika nukleáris fegyvereit a WOPR fedőnévre hallgató számítógép tartja irányítása alatt. David azt a feladatot kapja, hogy valami jó kis harci szimulátort dobjon össze ennek az intelligens gépnek. A program tesztelésre felkerül a Protovision web oldalaira… És itt lépsz majd be a történetbe Te, egyszerű játékosként, aki csupán annyit akar, hogy megnézze mit is tud a Protovision új, agysejtmegmozgató stratégiai csodája. Aztán már csapdában is vagy, mert a harc igazi megmérettetés lesz egy szuper intelligens számítógép ellen…

Számos helikopter, tank és más, már futurisztikus harci jármű várja, hogy győzelemre vezesd, több mint harminc küldetésben. Extra adalékot jelentenek a real-time renderelt időjárás elemek, mint pl. a homok vihar vagy a hóesés. A programot az év második felére ígérik.

*** Nagy léptekkel készül a Seven Kingdoms kiegészítője, melyben a számos új küldetés mellett bővítik a népek, épületek és tereptípusok kínálatát is.**

*** Minden Diablo megszállottnak ajánlom figyelmébe hazánk legprofibb és komplexebb honlapját ebben a témában, nézzétek meg: http://www.pok.hu/diablo.**

*** Ha szereted az rpg-ket, az online játékokat és/vagy J.R.R. Tolkien világát, akkor örömmel közölhetem, hogy Sierra On-Line A babó és a Gyűrűk Ura alapjaira új programot készít. A történet már Szauron halála után, jónéhány generációval a Gyűrű Háború után kezdődik majd. A béta verziót 1999 közepére ígérik.**

*** Az Age of Empires II megjelenését 1999 tavaszára tolták ki.**

*** Az E3 után már többet tudunk majd, minden esetre már most fix, hogy Chris Taylor (Total Annihilation) új céget alapít Gas Powered Games néven.**

*** A Mindscape's Chessmaster Live kora nyárra elvileg már**

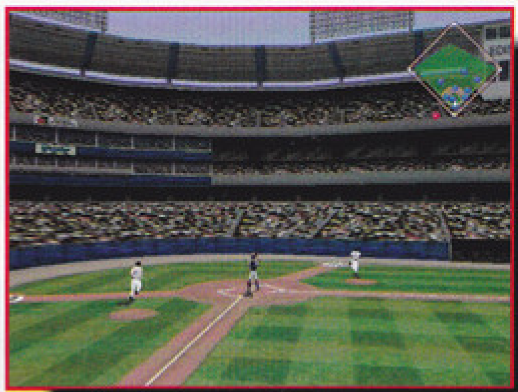
MS Golf - 1998 Edition

Emlékszem első találkozásomra a jó öreg C64-el. A legmélyebb nyomokat egy golf program hagyta bennem, amiben nem győztem ámulni, mi mindent

képes szimulálni egy számítógép. Ez már csaknem tíz éve volt. Azóta kissé eltávolodtam a golf szimulátorok világától, de most a képek alapján felrémlett bennem az a hangulat. Vajon még mindig lázba tudna hozni, hogy figyelve a szélerősséget és az egyéb környezeti viszonyokat, finom beállításokkal élve igyekezzek tökéletes ütéseket végrehajtani, sőt rekordot elérni? Talán. Minden esetre ez a golf program ideálisnak néz ki. Lehet hogy kipróbálom, hiszen a szokásos lehetőségeket profi színvonalon kínálják, nem is szólva az Interneten való játéklehetőségről. Megtáltosodni látszik a Microsoft.

Microsoft Baseball 3D

A Microsoft úgy tűnik változatlan lelkesedéssel tör előre a szoftver piacon is, és az Age of Empires sikere után most a sportjátékok terén erősít. A jellegéből adódóan leginkább az amerikai piacot megcélzó 3D Baseball nem hinném, hogy hazánkban különösebben felborzolná a kedélyeket, bár ki tudja. Ne kívánjátok, hogy ragozzam a program extra lehetőségeit, igaz a képek alapján kétségtelen, hogy jó eséllyel ez lesz az idei év legszebb baseball szimulátora.



Fallout 2

Sokak szerint 1997 játéka, de minden esetre a legjobb rpg-je feltétlenül a Fallout volt. Oly hosszú idő után ez végre valóban egy, a szó szorosabb értelmében vett szerepjáték lett! Ha minden igaz idén októberre elkészül e poszt-nukleáris rpg folytatása is és a történet nyolcvan évvel később folytatódik. A felépítés és szerkezet szerencsére a tervek szerint nem változik. Az időlimit azonban kiesik, így korlátlan szabadsággal fedezheted fel e különös világ tájait, embereit, tárgyait és nevezetes vagy éppen elfeledett helyeit. Most sem kell majd egyedül lenned kalandjaid során, sőt társaid tevékenységében egyrészt több lesz a beleszólásod, másrészt a gép által vezérelt, un. AI is sokkal intelligensebb lesz. Megváltozik a karakterek tapasztalatainak értéke is. Ez alkalommal már beépül ebbe egy úgynevezett "karma system", mely szerint jó illetve rossz cselekedeteid kihatnak arra, hogyan viszonyul hozzád a többi karakter és igenis számít majd, beállítottságod gonosz-e vagy pedig jó.

multiplayer szinten is működik majd.

* Az Electronic Arts hatalmas léptekkel tör előre, az utóbbi három hónapban tizenöt új szoftvert dobott a piacra.

* 1997-ben körülbelül 1,5 millió ember esett a Voodoo "csapdájába" és az idei évben legalább kétszázötven játék használja ki ezt a lehetőséget.

* Megtört végre a Deer Hunter uralma és a StarCraft leelőzte a programot az eladási statisztikákban.

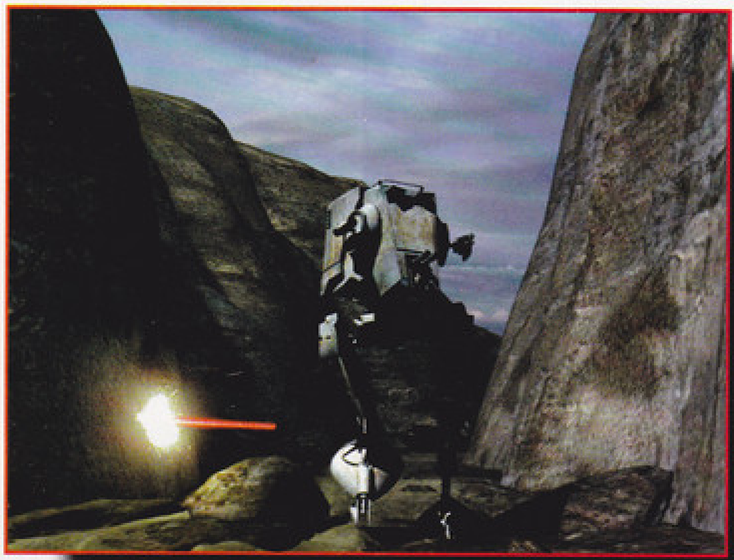
* A nyári szezon játékira készül már a Microsoft DriectX 6.0, melynek a full verziója júliusra jelenik meg.

* A Gamestorm (Kesmai) és a Heat.net (SegaSoft) szövetkezett a neten és mindkét szolgáltató elérhető lesz a másik web oldalairól is. Ennek megfelelően megváltoznak a tarifáik is.

* Végre enyhülni látszik a szerepjátékok terén jelentkező krónikus hiány! Ha minden igaz, az E3-on már bemutatták a GT Interactive gondozásában, csak a

Force Commander

A Csillagok Háborúja és a real-time stratégia sokáig összeegyeztethetetlen dolognak tűnt. Aztán a Rebellion megjelenésével sokan azt hitték, álmaik végre valóra váltak, fohászaik meghallgatásra találtak. Sajnos azonban a többség véleménye szerint azonban

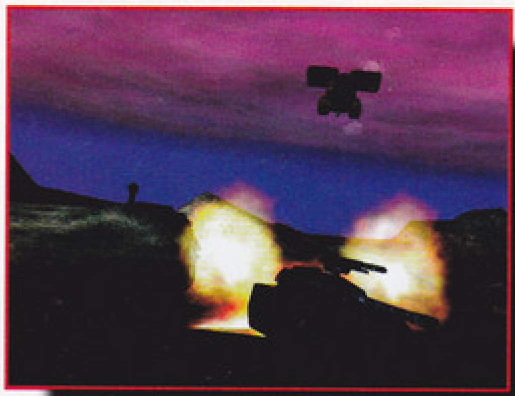


mégsem lett az igazi. Íme egy újabb kísérlet, egy újabb játék a valaha is megálmodott legnépszerűbb galaktikus világban, ahol a birodalom és a lázadók vívják örök harcukat egy szebb jövő érdekében.

A Force Commander-ben mindkét fél oldalán harcolhatsz, így két teljes küldetéssorozat vár majd. A játékmenet követi a hagyományokat, nyersanyag kitermelés, építkezések, fejlesztések és így tovább. Ebben nem lesznek meglepetések. A küldetések variációja is nagyjából a szokásos: ölj meg mindenkit, juss be x helyre, vagy védd meg XY-t és juttasd el egy adott helyre, ilyesmi. A sztori egyébként a klasszikus, megfilmesített trilógiára épül. Akik szeretik a bőséges egységkínálatot, ez alkalommal biztosan nem fognak csalódni, mert már most több mint száz egységről tudunk. A grafikáról pedig csupán annyit, hogy minden full 3D renderelt csoda lesz, változtatható kamera beállításokkal és mozgásokkal. Gondolom, nem kell mondanom, hogy a 3D kártya ez esetben már biztos, hogy minimum követelmény.

Extreme Warfare

A Trilobyte Software neve ismerősen csenghet azok számára, akiknek volt szerencséjük a 7th Guest-hez. A cég most azonban



valami egészen más műfajban óhajt szerencsét próbálni. A magányos játékosok és az Internet megszállottainak rétegeit egyaránt megcélzó Extreme Warfare ugyanis valódi 3D shooter lesz. Ez alkalommal azonban nem csupán katonaként rohangálhatsz, kisebb-nagyobb tűzerővel a kezedben, hanem négy járművet is vezethetsz. A Mars gyönyörű felszínén dúl majd a küzdelem életre-halálra és a dolognak állítólag még története is lesz, méghozzá nem is akármilyen.

Az Extreme Warfare fejlesztését eredetileg az Interneten való játékra kezdték el, ezért különösen hangsúlyosan kidolgozott lesz a multiplayer rész. Leginkább a csapatmunkára akarják a szó pozitív értelmében rákényszeríteni a játékosokat, és a cég reményei szerint olyan profi netes csoportok alakulhatnak ki majd, akik sajátos zsoldos csapatként ajánlják fel szolgálataikat...

Hogy ezeket a reményeket beváltja-e az őszre megjelenő program? Ki tudja. Talán.

Aces: X-Fighters

A Dynamix tíz fős, profikból álló csapata nagy reményekkel készíti ezt a második világháborús

repülőgép szimulátort, melyben a német, a brit vagy az amerikai légierő csapatának élére állhatsz. A számítógép által, véletlenszerű elemekből generált pályán a legegyszerűbb gépek egyikével (US P-38 Lightning, Messerschmitt ME 109, Spitfire) kell majd elindulnod és csak a

kezdeti küldetésekben szerzett tapasztalatok után kezdheted el fejleszteni repülőd fegyverzetét, páncélzatát és felépítését. Így aztán rajtad áll majd, hogy gyors, mozgékony vagy lomhább, ám jobb védettségű repülővel emelkedsz a légtérbe. A programot a Sierra On-Line fogja kiadni, ha minden igaz még idén decemberben.

jövő évben megjelenő The Wheel of Time-ot is.

* A Virgin Interactive F-16 Aggressor szimulátora lesz az egyetlen komplett modellje az F-16-osok különleges " fly-by-wire" irányítórendszerének.

* A 3D Portal külön web oldalakat nyitott a Max Payne-nek, itt : www.houseofpayne.com.

* A Sirtech 1998. október 1-re tolta a Jagged Alliance 2 megjelentetését.

* A Red Storm Entertainment hivatalos disztribútora két évig most a Southpeak Interactive lesz.

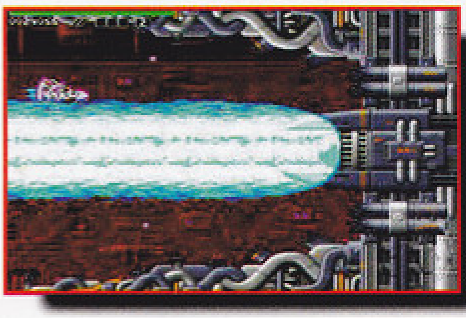
* Alakul a StarCraft népszerűsége, három hónap alatt hétszázezer ember kukkantott fel legalább néhány játék erejéig a Battle.net-re.

* Az Interplay megszerezte a Peter Jacobsen nevével fémjelzett Golden Tee Golf kiadásának jogait.

* A GT Interactive online boltot nyitott, ahol az Unreal fanok kedvükre válogathatnak a program ihlette pólók és egyéb hasznos vagy haszontalan tárgyak között.

* A Megamedia következő válogatása a Megapak 9 nyolc teljes játékot tartalmaz: Civilization

Dark Rage



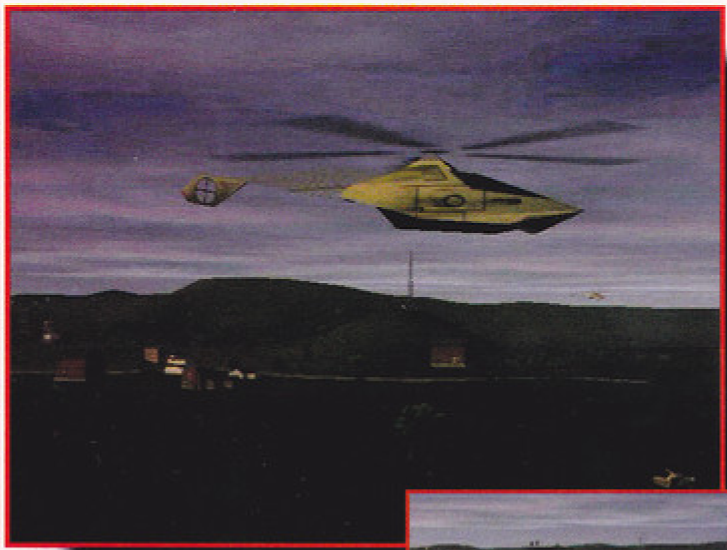
Milyen rég láttam ilyen programot! De tényleg. Hagyományos, festett hátterek előtt scrollozó repülő, mellyel irtani kell szinte minden mozgó és álló célpontot a képernyőn. Azt hittem, ilyet már nem csinálnak. Szerencsére tévedtem. Ez a programtípus az, ami tökéletesen alkalmas az agy kikapcsolására. Nem gondolsz semmire, csak reflexeidre támaszkodva jutsz előre, elsődleges célod az életben maradás, miközben bónuszokat és egyéb nyalánkságokat is igyekszel összegyűjteni. A szintek végén persze várnak a főellenségek, a maguk trükkős és brutális fegyvereivel... és különben is mit keres a Brazil, sőt a Laza a Top lista elején ??? Huhh, most egy kicsit megint feltolultak bennem, az emlékek az Amiga hőskorából...

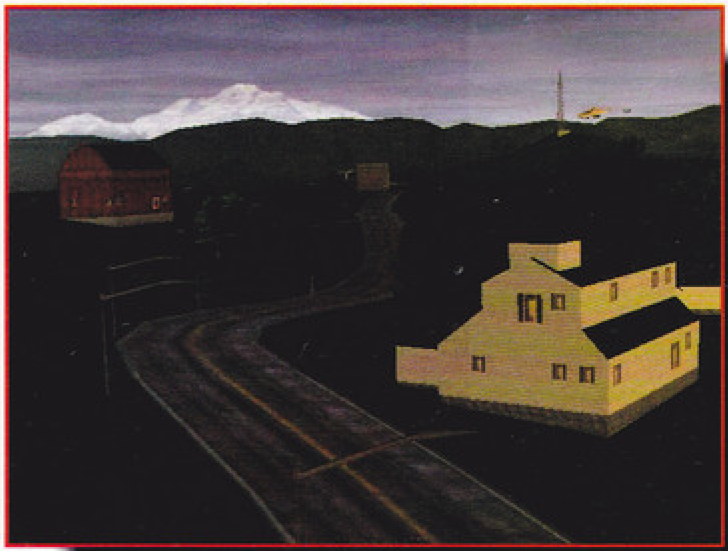
Earthworm Jim 3D

Nem tudom Titeket mennyire hozott lázba, amikor megjelent az Earthworm Jim. Bevallom én jó ha öt percet játszottam vele, de úgy rémlik, hogy egész jó kis mászkálós program volt. Úgy látszik a készítőknek megérte kiadni, mert készül a 3D verzió. Mit ne mondjak, ez a nyegle kukac, így is jól néz ki! A sztori pedig tökéletesen illik a karakterhez, hiszen ez a különleges hős szó szerint eszét veszti, amikor egy zuhanó tehén rajta landol...

Az Earthworm Jim 3D előreláthatóan augusztusban jelenik meg PC-re, PlayStationra és Nintendo 64-re egyaránt.

Barrage





A Mango Grits jóvoltából még a nyáron napvilágot lát, ez az Incoming nyomdokain haladó shooter. Ebben a programban azonban előtérben a realisztikus megjelenítés áll majd, a futurisztikus, stilizált sci-fi világ helyett. A gyönyörű, kizárólag 3D-n futó grafika minden esetre már a képek alapján is meggyőzően néz ki. A Barrage designere pedig biztosított mindenkit arról, hogy az audio és a vizuális élmények felett, különös gondot fordítottak a játszhatóságra is. Olyan izgalmas, kihívó és élvezetet nyújtó programot készítettek nekünk, melyet kezdők és profik egyaránt fognak élvezni. Majd meglátjuk! De annyit mondok, akik vérre vágynak, ne is vegyék fel a várakozási listájukra a Barrage-t, mert itt nem a brutalitáson, a gyilkoláson lesz a hangsúly. Ha nem lősz, nem lőnek rád sem! Akár az egész területet felfedezheted, mielőtt tűzharcba bocsátkoznál , ha egyáltalán szándékodban áll...

II, Interstate '76, Discworld 2, iF22 Raptor, Destruction Derby 2, Jack Nicklaus 5, Pro Pinball, Timeshock.

* A Sega Entertainment real-time stratégia és kaland játék keveréket jelentet meg. A Conflict of Nations november magasságában várható.

* A bungie.net-en augusztusban Myth: The Fallen Lords bajnokság lesz.

* Az Activison betörni készül a Nintendo 64 piacra is. Ennek első két lépéseként készül a Quake II és a Nightmare Creatures konzol verziója.

* A Jack Nicklaus Online Golf Tour már működik a GameStorm szerverén.

* A Warlords következő epizódjában Lord Bane és Sartek visszatér. A Darklords Rising újdonságként öt hőst, harminc egységet, tíz varázslatot és szintén tíz képességet mutathat majd fel. Az augusztusban megjelenő program hét új multiplayer játékottípust is kínál majd.

* Június 1-től már a polcokon

Railroad Tycoon II

Igen! A PopTop Software gondozásában végre megjelenik mindenidők egyik legjobb stratégiai szimulátorának, a Railroad Tycoon-nak a folytatása. Nem tudom, hányan emlékeztek még az első részre, ami még a MicroProse gondozásában, 1990-ben látott napvilágot, de komolyan mondom, hogy azt a programot még most is érdemes elővenni, mert egyedül a grafika terén nem versenyképes a jelenlegi mezőnyben. A játék felépítésének és céljának körvonalai nagyjából azonosnak tűnnek a csaknem tíz évvel ezelőtti verzióéval, egy vasúttársaságot kell sikeresen vezetni a küldetésekben meghatározott, általában meglehetősen kiélezett versenyhelyzetben. Ez persze nem olyan egyszerű, hiszen a Te nyakadba szakad a vonatok beszerzése, az áruk és utasok szállítása, sőt a sín és állomsrendszer kiépítése és karbantartása is. Na most ez egy-két szerelvény esetében még egész jól átlátható, no de amikor már tucatnyi van, akkor kezd érdekessé válni a helyzet. A grafikai előrelépés már jóval számottevőbb, a használt engine gyönyörű 3D-s és renderelt grafikákat ígér, mindezt akár 16 bites, 1024 x 768 felbontásban. Aki esetleg nem tudná, a PopTop Software nevéhez fűződik a Heroes of Might and Magic mindkét része, ezért nem kell félni, nem lehet gond. Hacsak az nem, hogy erre a programra is várhatunk év végéig.

Klington Honor Guard

Az örökké népszerű Star Trek birodalom ez alkalommal egy 3D shooter-nek ad helyet. A MicroProse nem bíz semmit a véletlenre, és a legnépszerűbb műfajt választotta. Itt nincs helye a "Jajj, ne kényszeríts, hogy rád lőjek!" típusú tipródásoknak. Igenis lőni, irtani kell a gaz ellent, mert eljött a haláluk órája (vagy a tiedé, ha nem leszel ügyes).

Egyelőre a Klington Honor Guard-ról csak pozitívumokat hallottam. A grafika valóban ígéretesnek tűnik, a program pedig az Unreal 3D engine-jét használja majd. Ha pedig feltennéd azt a kérdést, hogy intelligens lesz-e az ellenfél, örömmel felelném, hogy igen. Nem akarnak mindenáron támadni és győzni, igenis visszavonulnak, ha túlzottan megsérülnek, hogy felgyógyítsák magukat, el fognak rejtőzni, és igyekeznek hárítani lövéseidet is. Ráadásul a program a "csapok és lövök" stílust ügyesen fűszerezi egy kis humorral is. Ezért a StarTrek fanok körében biztosított a siker és talán a Klington Honor Guard új rajongókat is szerez a népszerű sorozatnak.

Get Medieval

Fantasy alapokon nyugvó akciójátékot készít a Monolith. Kardok, varázslatok, barbárok, elfek, mágusok, izgalom, hatalom, kincs és persze rengeteg szörny. A Get Medieval egyaránt megcélozza az RPG és az akciójátékok rajongóit. Igaz, láttunk már ilyen kombinációt, méghozzá nem is egyet. Ez alkalommal a készítők a megjelenítés módjául a felülnézetet választották, jól lehet minden 3D-s, renderelt csoda. Furcsa. Nem tudom miért, de így a képek alapján a Valhalla jutott róla az eszembe, bár ezzel az ifjabb korosztálynak valószínűleg nem mondtam semmit. A kalandozók útja különben egyenesen Daramil, a sárkány karmaiba vezet. Végre! Van benne sárkány, nekem már tetszik. :)) Na jó, még említést érdemelnek a 3D hanghatások, a véletlenszerű labirintus generáló rendszer és a pályaszerkesztő is.

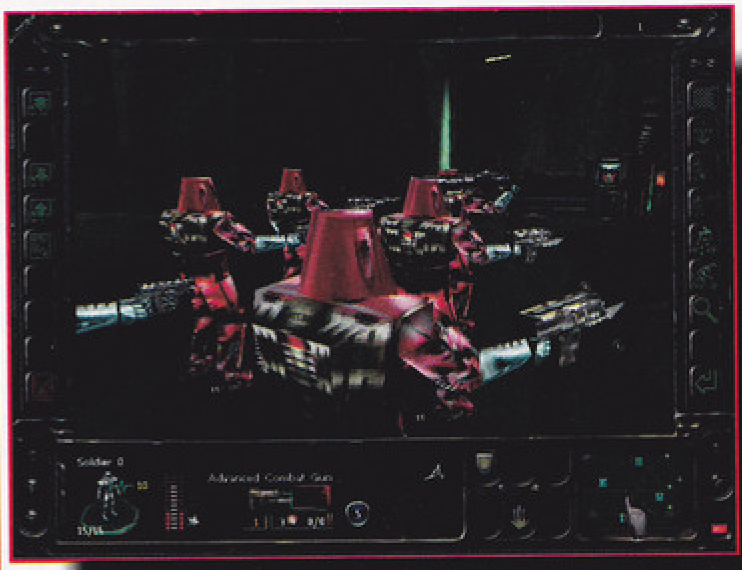
lesz a Cyberstorm: Corporate Wars.

* A Virgin és a Mythos karöltve készíti a Duel: The Mage Wars-t. Mágia, misztikum és háború. Remek egyveleg egy akció-stratégia számára.

* Bill Whatley új céget alapított BreakAway Games néven, mely főleg sportjátékokat készít majd.

* A Blizzard több hírrel is "megörvendeztetett" minket. Kezdem a rosszal. Nem jelenik meg idén a Diablo II, a programot sajnos már csak 1999 elejére ígérik. Az indok a következő: mivel a cég, pontosabban a Battle.net immáron több mint egymillió regisztrált felhasználót szolgál ki és a játékok száma is átlépte a húszmilliót, a multiplayer részt tökéletesre akarják fejleszteni. A jó hír pedig: közhírré tették az öt új karaktert. Elsőként lesz a barbár. Ő a közelharc mestere, akár két fegyvert is használhat, és totemikus állatszellemeket idézhet majd meg. Számos skillje közül a csatakiáltást említeném meg. A következő karakterosztály a sorceress lesz. Ezek a hölgyek az elemi mágia ismeretét vihetik a

Incubation: Hidden Worlds



A boltokban már kapható a közelmúlt legjobb körökre osztott stratégiai játékának "kiegészítője". Azért tettem ezt a szót idézőjelbe, mert a CD-n mindössze három olyan pályát találsz majd, ami Európában még nem jelent meg, a többit már mind beszerezhetted, ingyenesen az Internetről.

Ezen felül a Hidden Worlds néhány patchet tartalmaz, aztán ezzel vége is a kínálatnak. Ne ijedjetek meg, nem ezt az Expansion szettet vártuk annyira, hanem a hamarosan megjelenő Wilderness Missions-t. Ez utóbbi tartalmaz majd map editort, felszíni pályákat, negyven új küldetést, négy, eddig ismeretlen szörnyet és három frissen kifejlesztett fegyvert is. Arra érdemes lesz odafigyelni, ezt kihagyhatjátok.

Legends of the Five Rings

A szemfülesebbek az előző szám apró hírei között már felfedezhették a hírt, hogy az Activision készíti a feudális Japán korában játszódó Legend of the Five Rings® szerep- és gyűjtögetős kártyajáték számítógépes adaptációját. A kártyajáték *népszerűségéről csak annyit, hogy* a Wizards of the Coast közel százmillió Legends of the Five Rings lapot adott el az utóbbi három évben. Az akció és RPG elemeket ötvöző program fantasy elemei egyébként az ősi Japán mítoszaira és legendáira épülnek majd. Az általad megszemélyesített fiatal szamuráj túlélésének kulcsa pedig a bátorság, becsület. A mágia és a kenjutsu harcművészete domináns szerepet kap majd a több mint harminc küldetést felvonultató játékban. A multiplayer játékosoknak feltétlenül jó hír, hogy itt akár nyolcan is lehet majd együtt játszani. A Diablo babérjaira pályázó program megjelenése az idei télre várható.

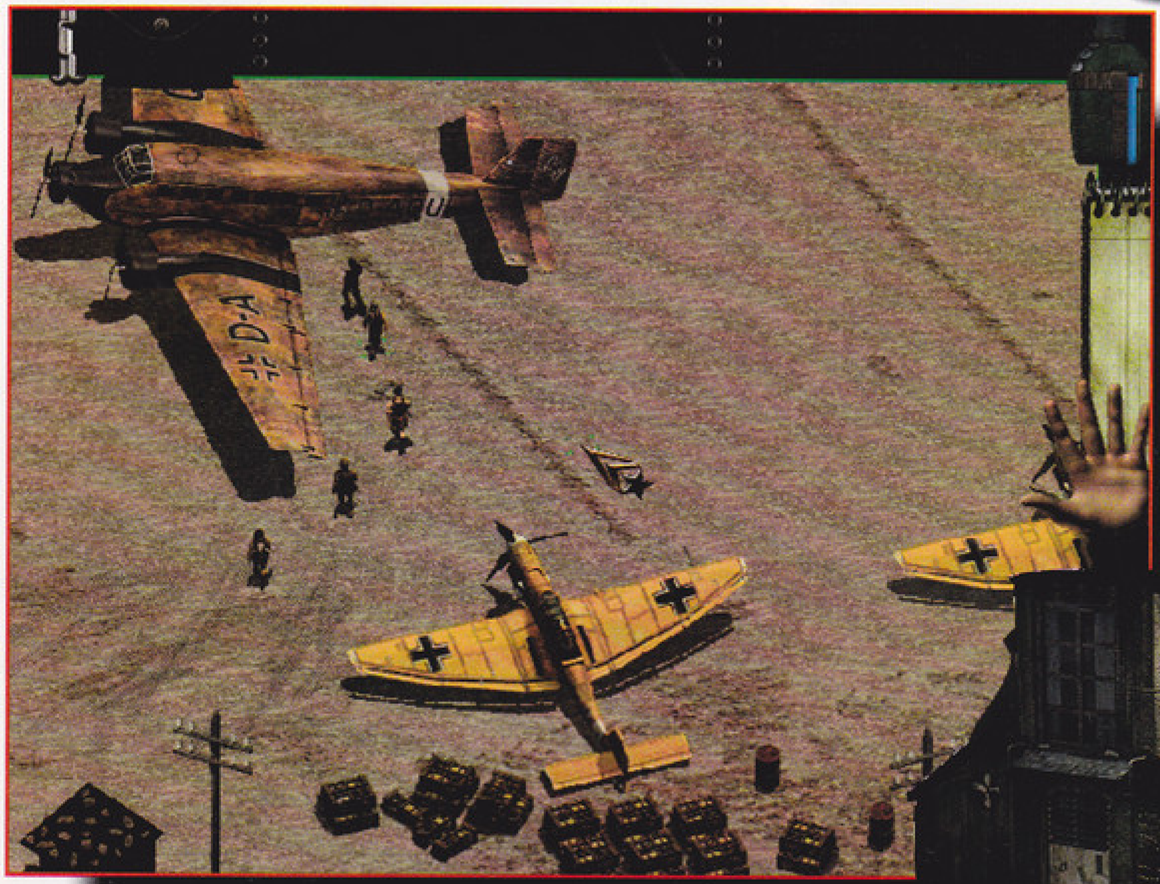
Lily
lily@freemail.c3.hu

legmagasabb szintekre. A tűz-, villám- és jégmágia védő és pusztító ereje egyaránt értékes lehet. A sorceress képes lesz enchant skillje segítségével mágikus erőt kölcsönözni a fegyvereknek. Sokak kedvence gondolom a paladin. Az elhivatott, kizárólag a jó oldalán kardot fogó harcos ereje hitében rejlik. Ennek megfelelően olyan skilljei lesznek, mint például a Holy Aura, vagy a True blade. Vele kicsit ellentétes beállítottságú a Necromancer, aki rémálomba illő kreatúrákat idézhet majd, hogy segítsék őt. Skilljei ennek megfelelően idézés, feltámasztás, életszívás és egyéb kellemetlen dolgok lesznek. Végül pár szót az amazonról. Újabb női karakter, mely inkább jeleskedik majd a távolsági fegyverek használatában, tehát íj, dárdák, ilyesmi. Ehhez olyan nagyszerű skillek is társulnak, mint például a vital shot vagy a hurl. Nem tudom, hogy bírjuk ki a Diablo II nélkül a karácsonyt ...

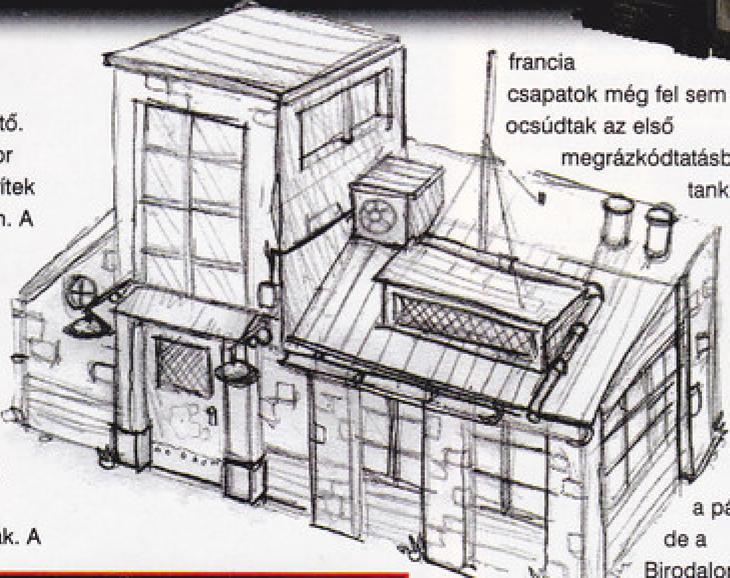
Lily
lily@freemail.c3.hu

Commando

BEHIND ENEMY LINES



Kedvenc háborús filmjeim egyike a nagy sikerű Piszkos tizenkettő. Ha csak tehetem, akkor minden évben sort kerítek arra, hogy megnézzem. A filmben egy bűnözőkből verbuvált elit alakulat a német vonalak mögött hajt végre egy fontos szabotázsakciót. Az Eidos jóvoltából júniusban már a PC-nken is átélhetünk hasonló kalandokat. 1940-re a németek szinte egész Nyugat-Európát az uralmuk alá hajtották. A francia csapatok még fel sem ocsúdtak az első megrázkódtatásból, a német tankok máris a csatornába szorították a felmentő angol egységeket is. Az óceán ugyan megállította a páncélosokat, de a Birodalomban senkinek sem volt kétsége afelől, hogy hamarosan Anglia is német megszállás alá kerül. A szigetország lázasan készülődött a partraszállásra, s megkezdődött a védelmi állások kiépítése.



Van egy ember, aki a védekezés helyett a támadást választotta. Lieutenant Colonel Dudley Clarkról van szó, aki különleges képességű emberekből egy kommandót hoz létre. Ők azok, akik mindenhol képesek megállni a helyüket, s soha, semmilyen körülmények között nem hagyják cserben a bajtársaikat. Szükség is lesz ezekre a képességekre, hiszen mélyen az ellenséges vonalak mögött kell tevékenykedniük, ahol a legkisebb hiba is a csapat életébe kerülhet. Ezek a férfiak a legjobbak, mindegyikük specialista. Remekül bánnak a lőfegyverekkel és a robbanóanyagokkal. Nem jönnek zavarba, ha el kell kötni egy ellenséges harci járművet, legyen az Tigris tank, Ju 88-as bombázó vagy őrnaszád.

A célpontjaik közé tartoznak a legfontosabb náci katonai létesítmények. Hidakat, gátakat és alagutakat kell megsemmisíteniük, ezzel is nehezítve a németek dolgát.

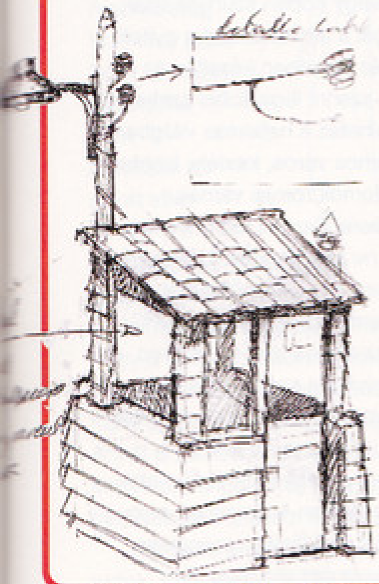
Minden küldetés előtt kapunk egy eligazítást, amiből megtudhatjuk, mi is lesz a dolgunk. Ezután minden ránk van bízva, mi dönthetjük el, milyen taktikát alkalmazunk a siker érdekében. Gyakran "órákat" kell megfigyeléssel töltenünk, s csak ezután lendülhetünk akcióba. Fontos, hogy a csapattagok egymással összhangban tevékenykedjenek, mert csak így lesz esélyük a sikerre.

A németek csak a rossz amerikai filmekben teljesen hülyék, itt teljesen ésszerűen fognak reagálni az akcióinkra. Támadás esetén felmérik az erőviszonyokat, s csak eztán döntenek. Lehet, hogy megtámadnak minket, de komoly túlerő esetén el is menekülhetnek, vagy pedig bekapcsolják a riasztóberendezést. Ezek miatt a különleges tulajdonságok miatt lesz a Commandos az év egyik nagy meglepetése.

Négy helyszínen tevékenykedhetünk. Először a norvégiai titkos katonai bázisokon kell pokollá tennünk a NÁCIK ÉLETÉT. Itt jelentős mennyiségű jégre és hóra kell számítanunk. Észak-Afrika

sivataga pont az ellentéte Norvégiának. Nem árt bevetés előtt tanulmányozni a terepet, mert így elkerülhető, hogy egy csomó felesleges cuccot cipeljünk. Lehet, hogy északon a hótalp az életünket fogja megmenteni, de a sivatagban csak felesleges teher. Természetesen nem maradhatunk ki a legrázósabb katonai akcióból, a partraszállásból sem. Végezetül helyt kell állnunk a Rajnánál is, ahol a németek az utolsó védelmi vonalaikat építették ki.

A játékban 25 veszélyes küldetésben vehetünk



rész. Több, mint kétszáz épület, 30 jármű teszi változatossá a játékot. Az ígéretek szerint technikailag a legjobban kidolgozott játékok közé fog tartozni. Személy szerint bízom az EIDOS-ban, mostanában átálltak az igényesebb játékokra. Bízom benne, májusban is ugyanezt fogom mondani, amikor letesztelem a Commandót.

Mocsy

HELYESBÍTÉS

Az előző számban ismét sikerült elkövetnünk egy hibát. Tudom, hogy ez nem újdonság, de mindenképpen szeretnénk korrigálni a dolgot. A Cryo cég UBIK-járól van szó, ami nem a megfelelő százalékkal jelent meg. Aki elolvasta a cikket, annak minden bizonnyal feltűnt, hogy Mr. T agyon dícséri a játékot, eközben csak 78%-ot kapott az értékelésnél. Az történt ugyanis, hogy egy másik játék értékelése került a UBIK helyére. A helyes százalék 91, vagyis kilencvenegy. Ezúton szeretnénk elnézést kérni tőletek, Mr. T-től és az érintettektől. Ígérjük, ezentúl jobban odafigyelünk.

Ezentúl kéthetente!
GIGAByte
Az
ELECTRONIC ARTS™
támogatásával.
Adások:
június 3 17.00
június 17 17.00
A SZÍV TV műsorán!!!

Revenant

AHKUILON SZIGETÉNEK TITKA

Ahkuilon gyönyörű szigetén valaha hatalmas birodalmak pompáztak, ám a vonzó tájak rémületes titkokat rejtettek az avatatlan szemek elől. Három könyörtelen, nagy erejű hadúr tartotta kézben e szigetet, s hatalmi harcaik miatt vér és könny áztatta a földeket. Egy történelmi pillanatban azonban az egyik warlord megidézi a múltból Locke D'Averamot, az elfeledett idők legnagyobb harcosát, hogy megmentse elrabolt lányát, s lehetőleg egyúttal a világot is. Ez utóbbi persze csak az események sodrásában derül ki, különben még egy memóriazavarban szenvedő ember sem indulna el a biztos halálba...

Ha még nem találtad volna ki, Locke D'Averam szerepét rád osztották, és igen, jól sejted, a kezdetekben nem fogsz emlékezni semmire, pedig valaha legendás harcos voltál. Ám képességeidet, tudásodat és hatalmadat csak apránként, kemény küzdelmek nyomán nyered majd vissza...

Magam is belátom, hogy a történet finoman szólva is vázlatos, ráadásul nem is túl eredeti, de az Eidos programjának megjelenése még olyan távoli, hogy egyelőre be kell érned ennyivel. Adva lesz tehát a magányos hős, aki megmenti a világot, és harcol a Gonosz ellen. Látszólag nincs ebben semmi különös, mint ahogy abban sem, hogy a cég a biztos sikert ígérő akció/RPG kombinációt választotta a játék típusának. Ami miatt mégis nagyító alá vesszük egy kicsit a stuffot, az az, hogy e gyenge sztoritól függetlenül ígéretesnek látszik.

A grafikai vonalon, mint már az előző havi hírekben is írtam, jórészt kézzel festett, 2D hátterek előtt megjelenő 3D karakterek dominálnak. A külső nézetet választó, izometrikus játék

egyébként 16 bites grafikával készül, aminek a minősége a képeken is jól látható. A szépséges állóképek azonban nem túl mozgalmasak, ezért akárcsak a készülő Diablo II esetében, itt is igyekeznek realisztikusabbá és életszerűbbé varázsolni a környezetet. Ezt elsősorban a fényhatásokkal akarják elérni, egyrészt a hátterek, azaz a külső világ, másrészt a karakter által használt tárgyak (fáklya), varázslatok (light) szín és fényhatásait jelenítik meg. Emellett megjelenik a nappalok és az éjszakák váltakozása, megcsodálhatod majd a lemenő nap utolsó sugarait is, amint vörösre festik az eget, sőt egy-egy lopott pillanatra elidőzhetsz a sápadt telihold kék fényének vonzásában is (Farkasemberek hagyják ki!).

A fényhatások mellett természetesen az animáció is kulcsszerepet kap. A D3D-s polygon modellekre épülő karakterek és szörnyek megjelenítésével szintén a változatos, életszerű megnyilvánulási formákra törekednek. A monsterek ennek megfelelően számtalan módon támadnak, védekeznek, settenkednek, sőt akár vakargatják a fejüket, vagy éppen szunyókálnak.

Magát a játékmenetet a nyitott felfedezés jegyében készítik. Az ígéretek szerint legalábbis szabadon barangolhatsz e hatalmas világban, ahol számos város, kastély, labirintus és templomok romjai várnak felfedezésre. Semmi túlbonyolított dologra ne számítsatok, bár lesznek küldetések és kisebb-nagyobb feladványok, kommunikáció NPC-kel, de az akcióé lesz a főszerep. Az Eidos szóvivője szerint az a lényeg, hogy a játékos a program elé ülve azonnal jól érezze magát, sikerélménye legyen, s varázslatos dolgokat találjon és ismerjen meg. Egyszóval első látásra szeressen bele a Revenant világába, és vesszen el benne...

Az ismert adatok szerint a sziget mérete egyébként akkora, hogy ha elindulsz északról, akkor nagyjából tíz perc játékidő alatt érsz a déli határhoz. Mondjuk, szerintem ez elég kétes értékű adat, hiszen ennek a reális tartalmához nem ártana ismerni például a külvilágban elérhető maximális sebességet. Hmmm. Már valamivel konkrétabb az az információ, mely szerint öt fő tereptípus jelenik meg, és a felszíni világ felfedezésének sorrendje teljesen szabad lesz. A labirintusok

már felépítésükből következően is lineárisak.

A klasszikus dungeon elemek nem hiányoznak majd a Revenant útvesztőiből sem, lesznek titkos ajtók, rejtett kapcsolók, lépőkövek, csapdák és minden, ami kell. Sőt, elvileg a feladványokhoz némi logika is igényeltetik majd. Ez utóbbi hírrel szemben vannak kisebb-nagyobb fenntartásaim, mert ez elég érzékeny pont lehet, és talán jobb is, ha nem remélünk túl sokat tőle.

A harcrendszer teljesen Diablo-szerű lesz, azaz real-time, ettől függetlenül nem kell, hogy a reflexeid mesteri szinten működjenek ahhoz, hogy sikerrel szállj szembe a szörnyek seregével. Annál is inkább, mert elsősorban tárgyaid, páncélod és képességeid befolyásolják teljesítményedet.

A fegyverekről egyelőre annyit tudok, hogy öt osztályba lesznek sorolva: kardok, kétkezes kardok, buzogányok és bunkók, íjak valamint a közelharc fegyverei. Ezek használata nem csak animációbeli különbségeket jelent majd, hanem eltérő hatékonyságúak is lesznek részben a képességeid függvényében, részben pedig az egyes szörnytípusok ellen. Erre még csak egy példát mondhatok, a skeletonokkal szemben például a bunkókat ajánlatos kézbe venni az íjak és a kardok helyett. Hogy miért? Azt még én sem tudhatom...

Az irányításról már elég furcsa híreket kaptam, ugyanis állítólag a Diablo klikkelgetős rendszere "unalmas és monoton", ezért a Revenant billentyűzet illetve joypad használatára épül majd. Kissé furcsa, hogy például az új célpontját a kurzorral jelölöm ki, magát a lövést viszont a megfelelő billentyű lenyomásával adhatom le. Ez annál is inkább különös, mert a karakter mindig a szörnyek felé fordul majd. Rendben, egy szörnynél ez még nem okozhat gondokat, de hasonló szituációban, mint amikor tucatnyi goblinnal kergetőzöm a Diablóban, vajon merre fogom tekerni a fejemet?! Remélem, nem fogok becsavarodni! ;-)

A mozgások között az alapokon kívül lesz futás és ugrás is, viszont kombinált mozgássorokra ne számítsatok! A támadás módjainak skálája majd együtt növekszik a karakter képességeinek bővülésével.

Maga a sebzés szintén számos dolog függvénye lesz, gondolok itt a használt fegyver típusára, a skillekre és a megtámadott szörny tulajdonságaira. Szóval nem lesz elég nyomkodni az "attack" gombot, hanem érdemes lesz elgondolkodni azon, hogy az adott szörny ellen melyik támadási forma és fegyver válhat be. Mondjuk, ez a valóságban elképzelve elég mókásan hangzik. Gondolj csak bele! Mint a hegyek rettenthetetlen bajnoka haladsz az ösvényen, amikor egy sziklás fordulóban feltűnik előtted egy csapat vérben forgó szemű, mindenre elszánt troll. Szerinted, lenne időd elgondolkodni, mit is kéne most használni, aztán előkotorni a megfelelő fegyvert a tarisznyádból? Kötve hiszem! Mondjuk labirintusban még OK. Ha látom, hogy az egész tömve van zombikkal vagy skeletonokkal, akkor egy-kettő leverése után, ha ráérek, válthatok fegyvert, feltételezve, hogy újabbakra számíthatok...

Nem esett még szó a varázslatokról, márpedig ez minden fantasy alapú játék kritikus pontja, legalábbis nálam. A Revenant spelljei apró ékszerek, talizmánok segítségével szerezhetőek meg. Ha egy alapvarázslatot sikerül majd megtalálnod, akkor lehetőséged lesz továbbfejleszteni azt. Így a gyengébb spellek egyre erősíthetőek lesznek, egészen a mesteri fokozatig. Sajnos ennél több információm a rendszerről még nincs, de a képek alapján már kiderül, hogy az alapvető dolgok lesznek (shield, erathquake, fireball, heal).

A végén, de nem utolsósorban a multiplayer lehetőségről. Elvileg két típusú játék is készül, az egyikben akár négyen haladhatunk majd, csapatot alkotva, míg a másikban

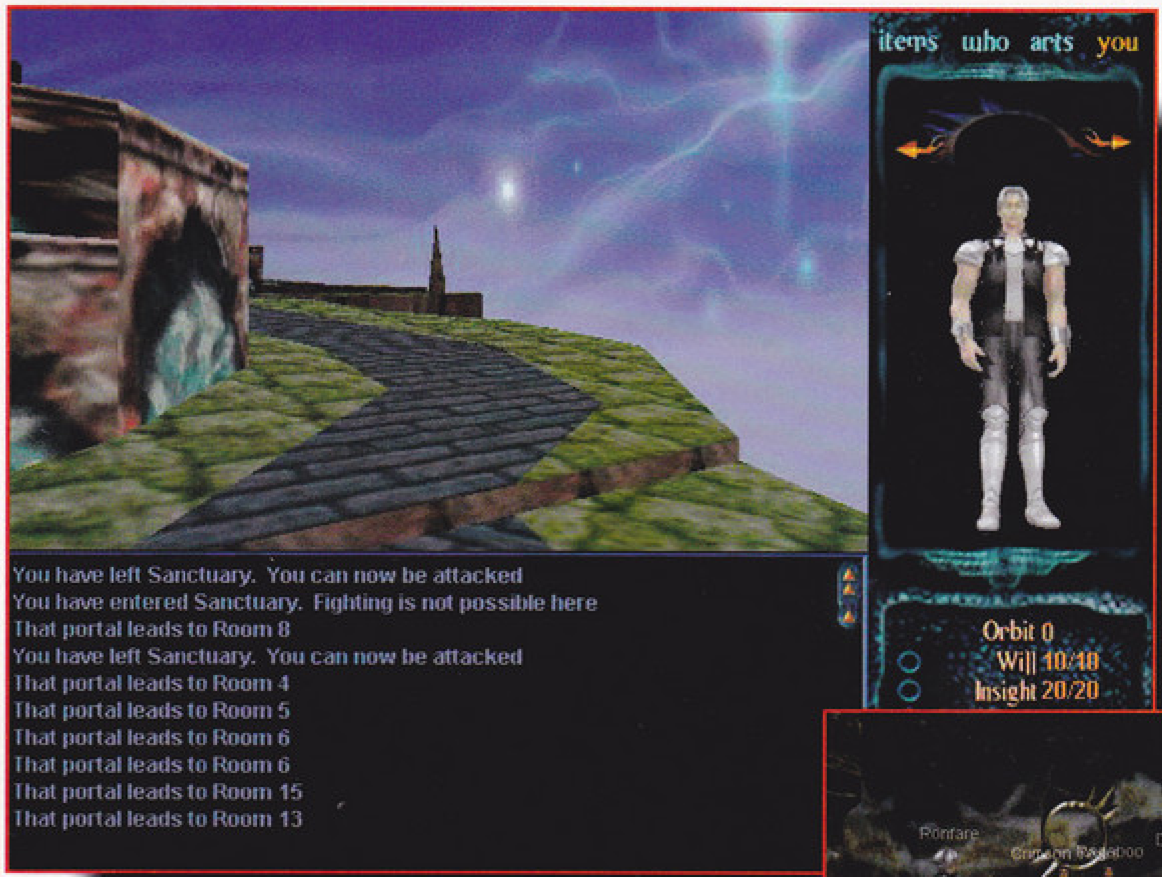
(dungeon deathmatch) egymás ellen küzdhetünk , de ez állítólag nem esztelen csapkodást jelent a labirintusokban, hanem a "hack and slash" mellett lesz ott is csapda, fejtörő (szószerint tuti, hehe), páncélkeresés stb. Valószínűleg erre tényleg van igény, hiszen ezt már a Diablóban is űzik jó ideje, zömmel "barátságos" párbajok formájában. Szerencsére a multiplayer rész bővül plusz három spéci karakterrel, ezért senki nem fogja magát tudathasadásosnak érezni, hogy önmagával harcol ...

Egyelőre ennyit sikerült összeszedni a Revenantról, de mivel sajnos csak a karácsonyi szezonra várható, szerintem úgyis meglehetősen képlékeny még. Elvileg az E3-on már működő demót is bemutatnak, abból majd többet megtudunk.

Lily
lily@freemail.c3.hu

Underlight

TÚL BÉKÉS ÁLOMVILÁG

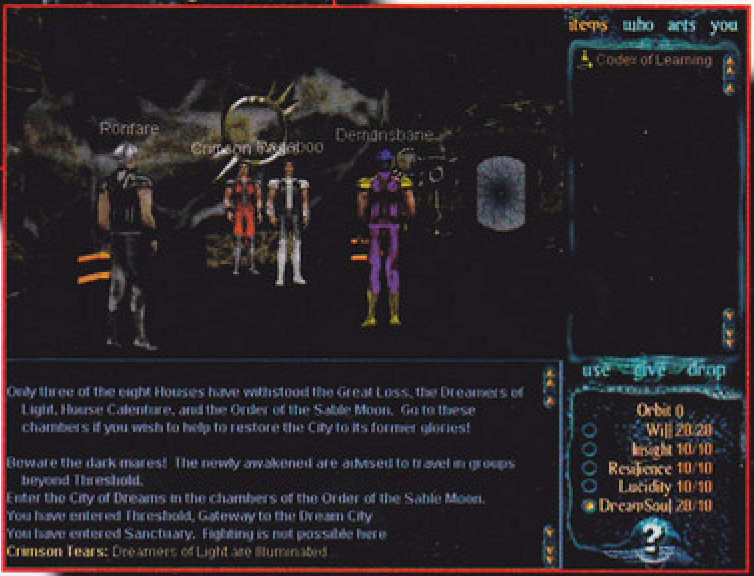


Képzelj el egy világot, mely az elméd és léted legrejtettebb titkainak elemeire épül, melyben a mentális erők, a meditáció, az álmok nagyobb szerepet játszanak, mint a fizikai test megkötései! Szerintem sokan, talán átlépni a Dreamstate univerzumába. Ez egyfajta különös álomvilág, mely része az anyagi világnak, és mégis attól teljesen függetlenül létezik.

E világ első városa, politikai, kulturális és szociális központja

tudattalanul is keresitek ezt az utat, ébredeztek egy új világra … A Lyra Studios pedig úgy gondolta, megmutat nektek egy lehetséges verziót, név szerint Cloudsbreaket, ahol az emberek már túl vannak a mentális erők ébredésének elfogadásán és megértésén, sőt képesek áttörni álmaik határát és Underlight volt. Az Ébredéssel egyidejűleg virágzásnak induló város évezredeken át gyarapodott, és végül befolyása miatt nagy hatalmú erők viszályainak célpontjává vált. A káosz betört a falai közé, míg végül csak a romok maradtak…

Most az álmok városa romokban hever. És azok, akik emlékeznek



letűnt ragyogására, kétségbeesetten szemlélik az ott kísértő rémálmokat…

Ha úgy érzed, meg kell találnod a módját, hogy segíts újraépíteni ezt a gyönyörű és értékes várost, és helyreállítani a rendet, akkor ezt az online RPG-t neked találták ki. Egy biztos, a világ igen különleges, mondhatni rendkívül vonzó. De lássuk a részleteket!

Mindenkinek meg lesz az oka, amiért betekint ebbe a világba. Néhányatokat a kíváncsiság hajt majd, másokat a kalandvágy és így tovább. Viszont azoknak, akik be akarnak lépni az Álmok Birodalmába, engedelmeskedniük kell három alaptörvénynek: 1. Tilos a cheatelés mindennemű formája. 2. Tilos a többi játékos bántalmazása. 3. Ne felejtsd el, ez egy szerepjáték. Szívből játszd ki a karakteredet!

Igaz, csak béta verziót volt szerencsém látni, de kétségtelen, hogy az Underlight világa gyönyörű, függetlenül attól, hogy nem sok köze van a hagyományos fantasyhoz. Egy ideig még érdekes is bolyongani az Álmok Földjén, de amikor negyedóra elteltével sem találkozol egy teremtett lélekkel sem, nemhogy szörnyekkel, akkor az már aggasztó. Jó, lehet, még túl kevesen játsszák, és rossz felé mentem, de azért valami kis izgalom sem ártana, mert jelen pillanatban (béta) az Underlight egy csodálatosan szép, kékes, békés álomvilág, virtuális meditáció és merengés. Ezért nem hinném, hogy sokan fognak havonta több ezer forintot fizetni…

Honlap: http://lyraweb.mpath.com/

Lily

Thanx to Eeriel! :))

AMIT MÉG TUDNOD KELL…

Ha megkérdezed, mi a játék célja, gyorsan megsúgom, hogy ez egy szerepjáték, igazán konkrét, nincsen “kézzel fogható” célja. Ez egy külön világ, melyben kedvedre kalandozhatsz, ismerkedhetsz és elveszhetsz. Ne feledd, minden karakter mögött, akivel itt találkozol, egy valós ember bújik meg, aki élhet Földünk bármelyik részén! Ismerkedj, beszélgess, játssz, és érezd jól magad! Ez a lényeg.

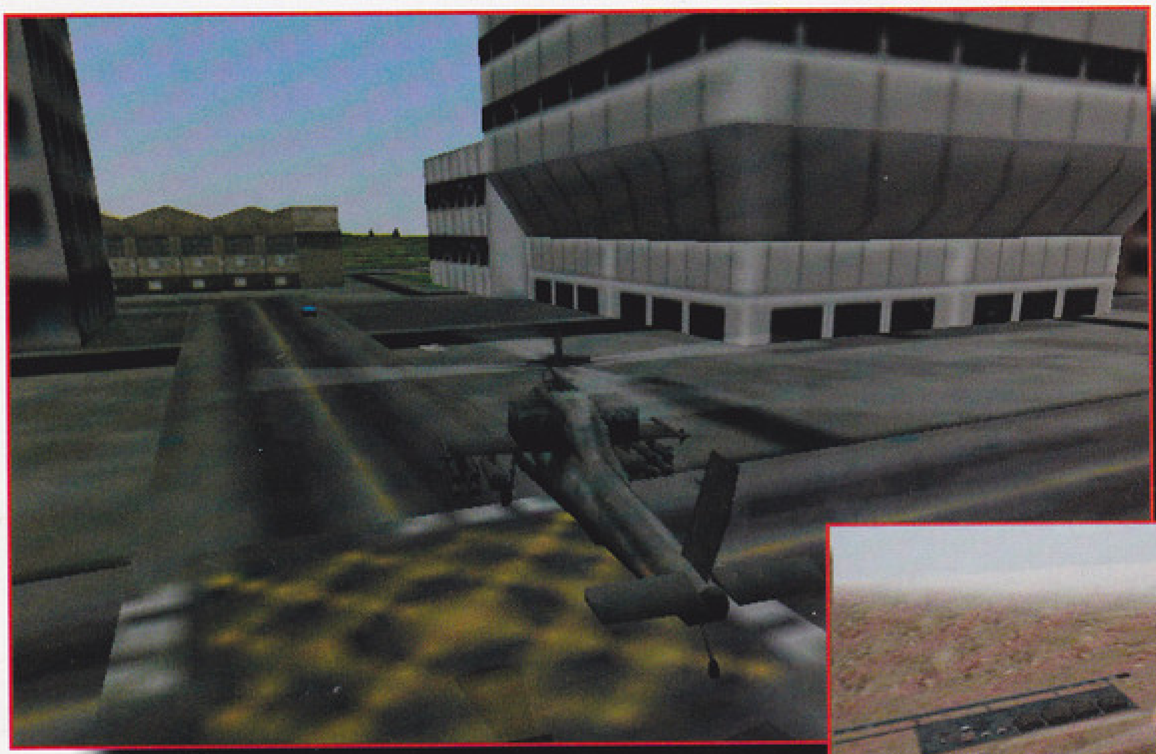
Egyébként az Underlight belső szerveződéséről annyit, hogy a játékosok nyolc ház valamelyikéhez csatlakozhatnak, attól függően, melyik elveit vallják magukénak (pontosabban a karakterüknek). Ettől függően kapják küldetéseiket is.

A mágia pedig természetesen a mentális alapokra épül, és egészen különleges, de ezt most nem részletezném, hiszen ez csak egy bemutató, akit érdekel, kukkantson fel a honlapra.

Team Apache

TÖMÖRÜLNEK AZ INDIÁNOK?

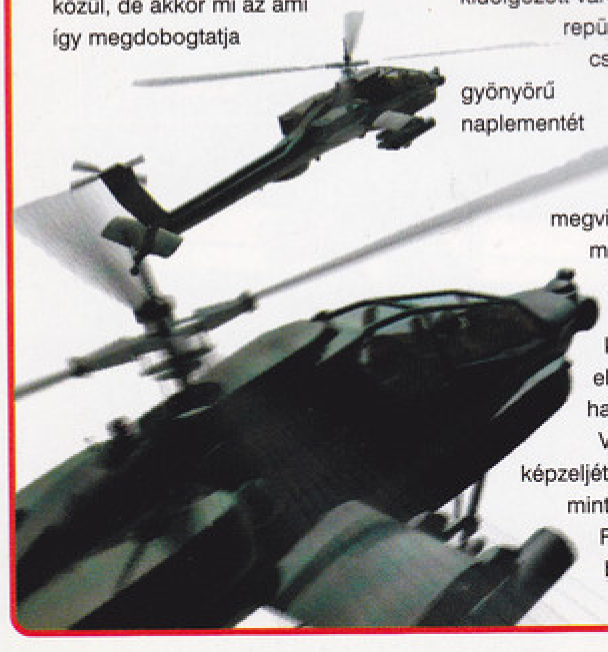
Ha jól tudom, a 98/5-ös PC Guru-ban tettük közzé az eredményét annak a toplistának,



amit a közelmúltban meghirdettünk és olvasói szavazatok alapján sikerült kiszámolnunk. A repülőgép vagy helikopter szimulációk között magabiztosan elfoglalta az első helyet a Jane's Apache Longbow 2 játéka, ami számomra igen megnyugtató volt, mert nekem is az volt a kedvencem mind közül. De azon gondolkodtam, hogy mi lett volna, ha a Team Apache is rajta lett volna a választandó játékok listáján? Azt hiszem, igencsak megzavarta volna a biztos győzelemét az LB 2-nek. Első hallásra talán ez is csak „egy" a sok Apache AH-64 helikoptereket felölelő szimulációk közül, de akkor mi az ami így megdobogtatja mindazok szívét, akik valaha pillantást vetettek a program irányába?

A LÁTVÁNY

A legelső szempont természetesen az eddig mindenkit maga mögé utasító grafika, ami egyenesen állakat varázsol a földre, a játékot szemlélőktől. A felbontás 512 x 384-től akár 800 x 600 is lehet, nekünk az utóbbihoz volt szerencsénk egy Voodoo 2 társaságában, de most ne gondolja azt senki, hogy „már megint szép grafika, de nekem nincs P II-m", mert nekem sincs otthon, de még nálam is nagyon szép volt 640 x 480-as felbontásnál egy sima Voodoo-val. Egyszóval a látvány lenyűgöző. Fák terülnek el alattunk, aprólékosan kidolgozott városokban repülgethetünk, csodálhatjuk a gyönyörű naplementét és persze megvizsgálhatjuk, hogy miként csapódnak be Hellfire rakétáink fényes csíkot húzva a képernyőn az ellenséges harckocsikba. Valahogy úgy képzeljétek el a különbséget, mint például a Joint Strike Fightert, külalakot belepasszintották volna az LB 2-be. Ami nekem a legjobban tetszett, az az időjárás változása volt. A közeledő vihar például nagyon bevált, ahogy villámlik az ég alatt és lassan elkezd cseperegni az eső, vagy amikor szinte mindent beborít egy hófelhő a fejünk felett és szakad a hó. De persze a grafika nem minden, lássuk, hogy milyen is maga a játék.



A JÁTÉK

Sajnos én még nem vezettem Apache-ot soha, nem tudom összehasonlítani a számítógépes változatot a valósággal, de nekem úgy tűnt, hogy a programozók megpróbálták a tökéletesség felé venni az irányt amikor az irányítást elkészítették. Mivel helikopterről van szó és méghozzá nem is akármilyenről, az irányításnál a fő szempont a fordulékonyság és a mozgékonyság. E kettő jellemzőjét biztosan kipipáltam, nem volt benne semmi kivetnivalóm, legfeljebb az, hogy a joystick mozgatására talán túl érzékeny volt a gép (megjegyezném a Force Feedback támogatását a proginak, egy igencsak klassz élmény az, amikor rángat a botkormányunk ha eltalálnak minket vagy éppen rátapad az ujjunk a gépágyú tűzgombjára). A főmenüben választhatunk a már megszokott funkciók közül, mint például a gyakorló repülések, instant battle, vagy akár a campaign módok közül. Ami nagy változás az eddigi szimulációkhoz képest, az a campaign módban való teljes irányítási kontrol amit kapunk. Ez alatt azt kell érteni, hogy nekünk kell felügyelni a társpilótáink hangulatára, a szerelőink kipihentségére, a hibás alkatrészek és az elfogyott fegyverek utánpótlására. A bevetéseket az idő folyamatos vagy felgyorsított múlásával kapjuk meg, és miután mindent elrendeztünk csak akkor indulhat a móka. Mindegyik előtt beállíthatjuk a repüléshez az alakzatunk formációját, amit nekünk kell elkészíteni egy szerkesztő segítségével, amelyben szinte pixelről pixelre pakolhatjuk a gépeinket felülnézetben és természetesen a kész munkánkat elmenthetjük. A küldetések típusa lehet szinte bármilyen, csapat mentéstől kezdve akár még a drog elhárításnak is dolgozhatunk, a lényeg az, hogy unatkozni biztos nem fogunk egyik alatt sem, és látványban is lesz részünk bőven.

Valószínűleg még fogunk írni valamelyik következő számunkban egy teljesebb és átfogóbb leírást, mert sajnos erre az egy oldalra nem fér el minden, akadna még jellemző bőven, amit le lehetne írni ide (például most jut eszembe, hogy nem beszéltem a virtuális kabinról sem, ami a legszebb a játékban). De sajnos a programra is várni kell még egy kicsit, a kiadást (ha jól tudom) június-július környékére tervezték. Addig is várakozó álláspontra helyezkedem a Team Apache-csal, s amíg meg nem jelenik megpróbálom beérni valami mással.

Chris
chris@acomp.hu

Jane's F-15

EZ ITT BIZTOS CSAK EGY PC?

Úgy tűnik, a programfejlesztők el akarják venni a katonai akadémiák kenyerét. Mert ahogyan a szimulátorok élethűségét nézem, egyre kevesebb babér terem majd a fenti intézményeknek. Azon sem lepődnék meg, ha a közeljövőben ilyesféle hirdetések jelennének meg az újságokban egy-egy fegyveres konfliktussal kapcsolatban:

„A Pukin' Dogs vadászszázad keres felvételre VADÁSZ PILÓTÁKAT. Századunk régóta vesz részt országok lerohanásában, ellenséges államok ipari létesítményeinek elpusztításában, polgári utasszállítók lelövésében. Felvételi feltételek: betöltött 14. életév, folyékony angoltudás 8G-s terhelésig, F-18 Korea és Jane's F-15 ismeretek, minimum 68000 pont elérése küldetésenként hard fokozatban. Aktív szolgálatban szerzett légiharc tapasztalat előnyt jelent."

A bevezetőből kitűnik, hogy az Origin kitett magáért, és megcsinálta az F-15E PC-s megfelelőjét. Emiatt a program kellően bonyolult is lett.

Egyébként a repülés során a kudarcélmények száma egyenesen arányos ezzel a bonyolultsággal.

Talán már mondanom sem kell, hogy a gépkönyv terjedelme összemérhető a „Háború és béke" című művével. Erre viszont szükség van, mert az F-15E-n, annyi a rendszer, hogy ahhoz képest a Windows hibaüzenetek olyanok, mint a fehér holló.

A könyv nélkül boldogulni csak azok fognak, akiknek nem okoz gondot hétről-hétre kitölteni egy öttalálatos lottószelvényt. A másik dolog a referencia kártya - a billentyűzet kiosztásról - ami jó ha kéznél van, mert az alap dolgokon túl van egy rakás shift+vmi és ctrl+vmi is az irányításban. Azt már nem is mondom, hogy tanulás nélkül a nagy büdös sivatagon kívül mást nem fogtok eltalálni, és lehet, hogy azt sem bombával, hanem a gép roncsaival.

KABIN

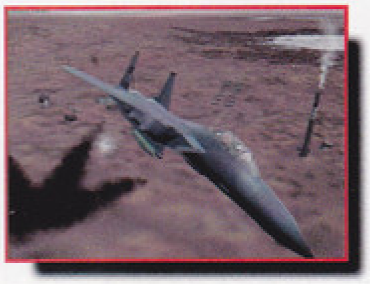
Az F-15E kétüléses gép, és a szimulátorban váltogathattok is a két ülés között. Én ugyan nem sok értelmét láttam a dolognak, mert a nyugalmasabb útvonalszakaszokon van idő a pilóta MFD-jét (Multi Function Display) kapcsolgatni, meleg helyzetben viszont nem szívesen „megy hátra" az ember nézelődni, hogy mire visszakapcsoljon, addigra egy homokdűne töltse be a teljes látóterét. Az persze jó lenne, ha hálózatban két játékos között meg lehetne osztani a feladatokat, de erről nem találtam leírást.

Ami tetszett, hogy az alsó műszerfal nézetnél is látszik egy kevés a külvilágból, ami lehetővé teszi, hogy „gépészkedés" közben is vezessük úgy-ahogy a gépet.

A műszerek és a HUD elég jól olvasható, bár a HUD-nak éjszaka zöld alapvilágítása van, amit én nem tudtam kikapcsolni, és zavaró volt, mert nem látszott mögötte semmi a

GALÉRIA

Lassan szebb lesz a PC grafikája, mint a valóság. Már csak az az érzés hiányzik, amikor a négy G hatására megnyúlik az ember arca.



háttérben. Egyébként a műszerfalon szinte minden állítható, kapcsolgatható az egérrel, és ez nagy segítséget jelent, mert így csak kb. 80 billentyűkombinációt kell megtanulni a 200 helyett.

Repülés

Az egyik legfontosabb dolog, hogy a bot „tépkedésének" ezennel vége. A mozdulatoknak a lóhágatás szintjénél sokkal tovább kell majd finomodniuk, mert egy kis húzás, és máris 8-9G a terhelés. Ezzel együtt úgy tűnt, hogy a sebesség nem kopik el olyan gyorsan húzott fordulokban, mint más szimulátoroknál. Ez érvényes a rácsapások utáni felhúzásokra is. Bár ott is egyből „beszürkül" az ember, de az átesésjelző (ami a USNF-ben állandóan csörömpölt) alig akar megszólalni.

Nem tudtam viszont rábírni a gépet a függőleges emelkedésben való gyorsításra, pedig ha jól tudom, akkor még a hangsebességet is képes így átlépni.

A tolóerő szabályzása itt is 5%-ként megy, ami nem nyújt túl nagy szabadságot, de a törzsféklap használatával egész pontosan lehet tartani a megadott sebességértékeket (pl. légi utántöltésnél). A teljesítmény kijelzése eltér a megszokottól, mert 80%-kal jelöli a HUD az utánégető nélküli maximális teljesítményt, és 100 %-kal az utánégetést.

Talán tudjátok, hogy a gázturbinák hatásfoka egy bizonyos értékig nő a magassággal, és ezzel együtt csökken a fogyasztásuk is. Ezért mindenki figyelmébe ajánlom a kézikönyv hátulján található, erre vonatkozó táblázatot, mert egy-egy távolabbi célpont esetén lehet, hogy pont az a pár font megspórolt kerozin kell majd, hogy elérjétek a futópályát.

Bár a repülésben az az egyik legjobb dolog, hogy te magad vezetheted a gépet, az F-15-nél mégis nagyon kell a robotpilóta. Több paraméter tartását veheti le a vállatokról, ami nagyon jól jön, ha precízen kell végrehajtani egy feladatot (bombázás, légi utántöltés) miközben másra is oda kell, hogy figyeljetek. A robotpilóta kezelőpaneljén (a HUD alatt) ki kell választani, hogy milyen paramétereket akartok rábízni, utána pedig be kell kapcsolni, hogy átvegye a szükséges feladatokat.

Bevetés előtt

A két hadjárat közül az egyik Irakban, a másik - egy fiktív - Iránban játszódik, és ott már nem hüvelyes növényre megy a játék, ezért nem árt gyakorolni.

A training részben van néhány gyakorló küldetés, amelyek zömmel földi célpontok elleni támadások, illetve az iraki hadjárat két szaudi, gyakorló célpontok elleni bevetéssel kezdődik.

Itt lehet elkövetni az első, súlyos elhalálozást okozó hibát. Ugyanis hajlamos azt gondolni az ember, hogy tizedik nekifutásra telibe találni egy elhagyott szaudi kiszolgáló épületet és pödörgetni Szaddám bajszát egy és ugyanaz. Pedig nem. Annyira nem, hogy a dolog szőrszálhasogatásig is fajulhat, és az irakiak fejjel együtt hasogatják az ellenség szőrszálait.

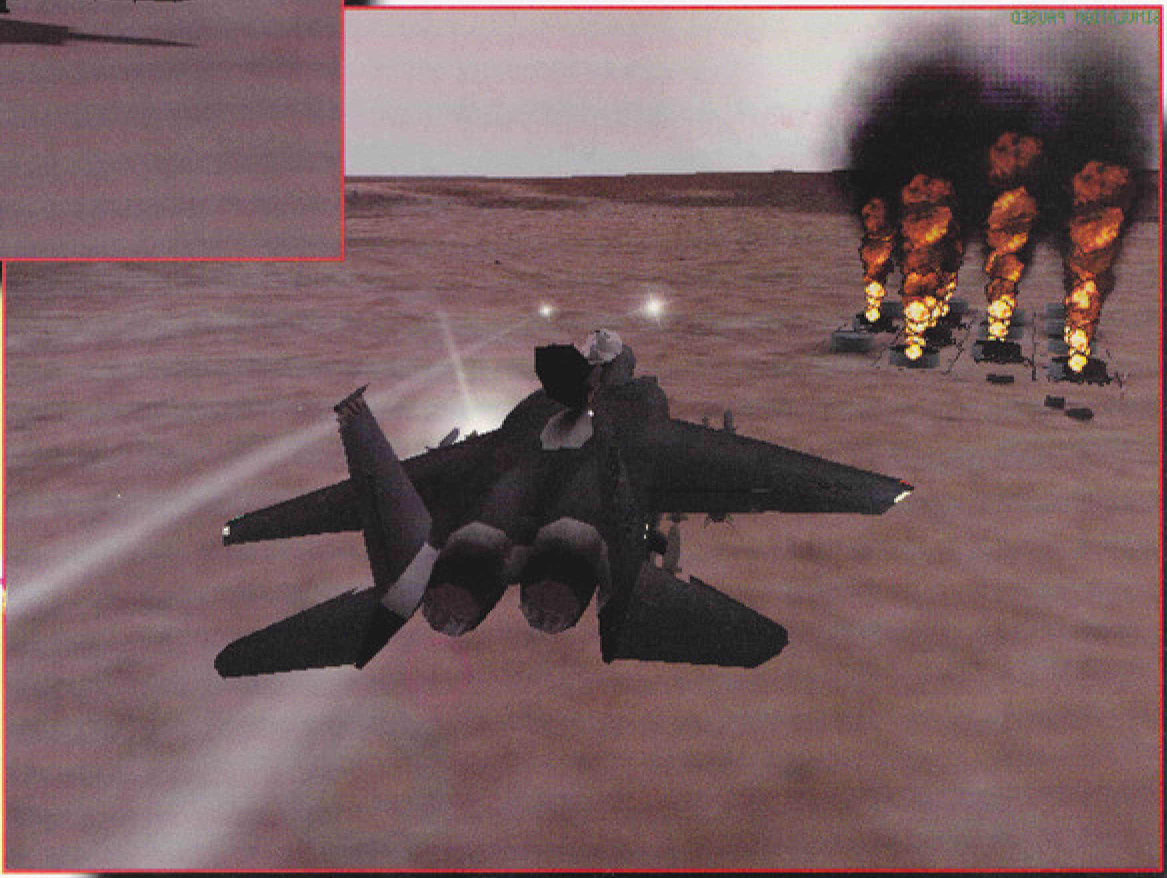
Tervezés

Mivel a bevetéseket a legritkábban repülik kísérők nélkül, ezért fontos tudni, hogy milyen egység milyen lehetőségekkel rendelkezik, és hogy hogyan lehet azokat a legcélszerűbben használni.

Az elején általában négygépes kötelékeket vezetünk támadásra, ez pedig komoly tűzerőt jelent. Egy új dolog ezzel kapcsolatban, hogy már a bevetés előtt a Targetingben kijelölhetjük a kísérők célpontjait. Kár, hogy azt nem lehet megadni, hogy milyen fegyverzettel támadja a gép a célt, de mindenképpen jó, hogy nem csak a cél befogásakor lehet azt kijelölni a kísérők számára.

Van még egy fontos dolog is, mégpedig az, hogy a kötelék gépei rendszerint el is találják a célokat, és nem csak tessék-lássék körözgetnek körülöttük.

A kötelék gépeit a saját kedvünkre fegyverezhetjük fel. Persze fontos, hogy ne terheljük agyon őket, kitartson az üzemanyag a visszaútra is, és az sem elhanyagolható, hogy a precíziós fegyverekből sincs dugig a raktár. A különböző fegyverzet konfigurációkat el is lehet menteni a már meglévők mellé, hogy később csak hivatkozni kelljen rájuk.



RÁDIÓZÁS

Igen fontos része a játéknak, mert ahogy mondtam, Irakban még az is jól jön, ha valaki kiköp kelet felé, nemhogy a fél légierő segítsége. A saját kötelékünk kettes gépe velünk, a hármas és négyes egymással repül géppárban, és fedezi a másikat. Az általunk kijelölt célpontot is a kettes gép támadja először, illetve ő jön a segítségünkre, amikor fedezetet kérünk (feltéve, ha már nem azt gyakorolgatja arabul az ejtőernyőjén lógva, hogy: „Elnézést, Tim Lettner vagyok Bagdadból. Az nyugatiak elől menekültem. Élelemre és vízre volna szükségem. American Expresst elfogadnak?"

Az AWACS-ek állandóan járőröznek, és hasznos információkat adnak a légtérben levő ellenséges és saját gépekről vagy irányszöget és távolságot a legközelebbi tartálygéphez.

Sajna a legtöbb rádióparancsnak nincsen „hotkey"-re és ezért egy menüből kell kiválasztani. Emiatt néha szükség lehet a „pause"-ra, ami nem egy elegáns megoldás, de célravezető.

LÉGI UTÁNTÖLTÉS

Sokszor előfordul, hogy a nagy háborúzásban elfogy a nafta, vagy a szükséges fegyverterhelés miatt nem lehet elég kerót vinni. Ilyen esetekre jó tudni, hogy hol van esetleg kitérő reptér, ahol letehetitek a gépet (ha már teljesítettétek a küldetést, akkor bármelyik ilyen reptéren leszállva ki lehet lépni, nem kell az eligazításon megadott bázisig visszarepülni). Ha már egy repteret (persze barátit) sem értek el, akkor marad a tankológép. A haditengerészeti légierő „kosaras-tömlős" megoldásával szemben a légierőnél a „boom"-os megoldás dívik, ahol a pilótát „odabeszélik" a töltőcső végére. Az eljárás azonban jóval messzebb kezdődik. Rendszerint egy AWACS megadja a tanker magasságát és hozzánk viszonyított helyzetét. Ilyenkor érdemes egyből a megadott magasságra emelkedni, azután a magasságtartást a robotra bízni. Ezzel együtt a tanker TACAN-ját kell beállítani és követni. Bár azt az utasítást kapjátok majd, hogy csökkentsétek a sebességet 300 csomóra, de azzal nemigen lehet utolérni a tankológépet. Ehelyett inkább gyorsítsatok a tankertől 15 NM-re 400 csomó körüli sebességre, aztán vegyétek le a gázt 60%-ra. A TACAN tűje mindig legyen középen és előre mutasson (minél közelebb vagytok, annál finomabban kell korrigálni, mert a tű egyre érzékenyebb lesz). 4 NM távolságból már látni kell a gép fényeit, és attól kezdve vizuális megközelítést kell csinálni. A robotot kapcsoljátok le, és a törzsféklappal lassítsátok a gépeteket, ahogy közeledik a tanker. A megközelítésnél nagyon finoman és rögtön korrigáljatok, ha elmozdultok a tankológép hossztengelyétől vagy magasságából (a tankolószemélyzet folyamatosan mondja is a szükséges korrigálás irányát). 100 lábra megközelítve a gépet leengedik a boomot. A teljesítményt levenni 55%-ra, és törzsféklappal 305 csomóra lassítani (így éppen egy hajszállal lesztek gyorsabbak a tankernél. Úgy 50 láb távolságra becsatlakozik a boom, és a feltöltés már automatikus.

Mindent egybevéve lélegzetelállító, ahogyan beúszik föléd a nagy KC-135, és keményen küzdeni kell az ösztöneiddel, hogy elhidd, nem fog rádesni a hatalmas madár.

Még annyit, hogy a tanker közelében már ne szerencsétlenkedjetek órákig, mert hamar kiborítanak előletek, és akkor kezdődhet a megközelítés megint.

AHOL MÁR LŐNEK

Mivel Irak nem akar távozni békével Kuvaitból, ránk hárul a feladat, hogy kitessékeljük őket. Ez viszont óhatatlanul konfliktushoz vezet. Amolyan pofonváltogatóshoz. Ugyanis az irakiak nem azok a „Hello. Csak benéztem, de már megyek is." népség. Talán azért sem, mert az övék a világ harmadik legnagyobb hadserege, ahol meghalni a katonai karrier természetes velejárója, és ahol „visszavonulni" csak hullazsákban vagy békeidőben lehet. Emiatt a Sivatagi Vihar első bevetésein nem érdemes melldöngetve fellépni, hogy: „Majd én ott repülök, ahol akarok". Az első feladatoknál ugyanis nem kapunk

vadászfedezetet, és ráadásul Irak elég jól felszerelt légvédelmi eszközökkel, és korszerűtlenségük ellenére vadászgépei is kárt tehetnek bennünk.

A célpontok általában jól védettek, és az F-15E-nek kevés közepes hatótávolságú fegyvere van. Hiába kellene, mint egy falat kenyér, néhány HARM, amivel megtisztíthatnánk legalább részben a célhoz vezető utat vagy a célpont környékét, mert az egyetlen rakétafegyverünk, a Maverick nem alkalmas erre. Az AWACS-től persze kérhetünk Weaseleket, de ha nincsenek éppen feleslegben, akkor marad a lapulás, a chaff és a flare. A gondot ilyenkor a légvédelmi ütegek jelentik, mert kis magasságon hamar végeznek velünk. Emiatt igazán fontos, hogy mindig a megfelelő fegyver legyen a gépeken és a radarokat csak akkor kapcsoljátok be és csak annyi időre, amíg feltétlenül kell (a SNIFF-fel lehet kikapcsolni a sugárzást, anélkül, hogy a radarbeállítások elvesznének).

A saját biztonságunkon kívül a kötelékünk többi gépére is figyelni kell, mert vasfegyelemmel követnek bennünket, és ha nem adunk rá engedélyt, akkor nem válnak ki a kötelékből, amíg le nem lövik őket. Arra viszont nincs szükség, mert a célpont megvár, de az elvesztett pilótákat nehéz pótolni.

Apróságok

A sivatag - ha ez még új lenne - főleg homokból és kövekből áll. Ennek megfelelően a nappali látvány sivár. A városokban egy-egy erőmű kéménye magasodik ki a kétdimenziós házak közül, és azzal vége is az emberkéz alkotta világnak. Egész más a helyzet éjjel. A lilásfekete, csillagos égbolt és a városok fényei nagyon szépek. Az éjszakai utántöltés egyedül is megér egy felszállást, az égő olajtartályok a sötét háttér előtt pedig önmagukért beszélnek.

A kísérő vadászok, az F-15C-k igazi vagányok. A találkapontra ezerrel jönnek, és a gépet késbe vágva veszik fel a pozíciójukat a kötelék felett és mögött.

A kötelékünk gépei egyből végrehajtják a kapott parancsot (nem úgy, mint a USNF-ben).

Azért nem minden tökéletes ebben a programban sem. A géppel a pálya előtt földet érve még csak nem is göröngyös a talaj, nemhogy felrobbannánk, ahogy illik ilyenkor.

A bombázásnál a gép szerint irányon vagyunk, a szárnyak víszintesen, terhelés 1G, a bombákat AUTO módban oldjuk ki, és mégse találjuk el a célt. Ez a helyzet CDIP módban is. A kör közepe a célon, a gép nincs bedöntve, és a nagykönyv szerint süllyed a cél felé, de a bombák így is képesek cél téveszteni.

Az, hogy időnként megáll egy pillanatra a program (lehet, hogy nem tettem az „AUTOPAUSE"-t disable-be), már nem is mondom. Nem túl zavaró, de nem is vidít fel.

Végül is tetszik, amit a Jane´s neve alatt összehoztak. Jó a kézikönyv. Talán még önmagában is érdekes olvasmány lehet.

A finom joy kezelés az elején furcsa, de hozzá lehet szokni elég hamar.

A játékot feldobják a videók, amelyek nem harmadrangú színészekkel készültek, hanem bevágások eredeti felvételekből.

Az egyetlen dolog, ami elriaszthat valakit a játéktól, az az összetettsége, de ezt nem rovom fel a program hibájának, mert attól lesz igazán értelme játszani vele.

Ha valaki jobban szereti az egyszerűbb dolgokat, az csak az intrót nézze meg. Klasszikus.

Boy

Info

- Jane
- Electronic Arts
- Szimulátor

- P133
- 35 MB HD
- 16 MB RAM
- SVGA
- 4x CD
- SB comp.

- USNF
- F/A-18
- iF-22

92%

Uprising

KAPTAFA LEVEL 2 IS ONLINE

A szoftvergyártók valahogy mindig megérzik, hogy miből lehet sok lóvét kihozni. Adott a Command & Conquer, ami egy alapstratégia (a Dune 2-t ne számítsuk). Aztán adott az a sok 3D-s 1st person lövöldözős játék, mint pl. a Quake meg a társai. Ehhez már csak egy icipici képzelőerő szükséges, és máris megvan a 3D-s stratégia, ahol a saját szemszögünkből tudjuk az eseményeket irányítani. A felülnézetes istenszimulátorok nagy előnyét - miszerint a "parancsnokot" nem lehet lelőni - sajnos nem tudjuk kihasználni, hiszen akár a saját bőrünket is vásárra kell vinnünk bizonyos esetekben. Bevallom őszintén, engem nem hatott meg a nagy real time stratégia láz, a Red Alert óta csömöröm lett ezektől. Ott is inkább a túlerő, mintsem a stratégiai érzék a célravezető. A másik dolog pedig a Speed Alert effekt, ami annyit takar, hogy csinálj pár tankgyárat, aztán gyártsd a tankokat, és rohand le az ellenséget. Ha csak egy tankkal jobb vagy az ellenfélnél, te nyertél. Azaz ki tud gyorsabban klikkelgetni...

Szóval itt az ideje az újabb generációs real time stratégiáknak. Az Uprising története igazán megnyerő, de eléggé hosszadalmas. Sok mindent megtudhatunk a játék előzményeiről, pl. a technológiai fejlődésről (szegény tudósok csak 300 köbméteresnél kisebb tárgyak teleportálását tudták megoldani idáig), a klónozásról, a naprendszerek meghódításáról és a lázadás kitöréséről. A játékban természetesen a lázadó erőket fogjuk erősíteni. A küldetésekben általában a birodalmiak képviselik az ellenséget, de összeakadhatunk az adott bolygó pártatlan erőivel is, akik senkit sem szeretnek igazán. Hogy éppen kivel harcolunk, az a küldetés leírásából egyértelműen kiderül, de a birodalmi és a pártatlan erők egységeinek és épületeinek kinézete sem azonos (tök felesleges volt szenvedni vele). Egy a lényeg, ha puskával lőnek ránk, akkor tankkal lőjünk vissza.

A stratégiai játékokban mindig van egy rahedli egység a gyalogostól a tankokon át a mindenféle repülő alkalmatosságokig. Az Uprisingban viszont csak egypár van, ami elsőre elég kevésnek tűnik. Aztán ahogy haladunk előre a játékban, úgy lehet majd fejlesztgetni. Több egység ugyan nem lesz, de folyamatosan lehet upgradelni őket, természetesen másképp is néznek majd ki. Minél magasabb szintű egy tank, annál gyorsabb, erősebb a páncélja, nagyobb és gyorsabb a tűzereje. Lehet, hogy egy Level 3 tank simán legyőz három Level 1-es tankot. Az épületek száma is igen korlátozott, persze ezeknek is különféle fejlettségi szintje létezik. Építeni sajnos csak az erre kijelölt pontokra lehet. Ezeket a helyeket elég könnyű felismerni. Sajnos az épületek száma korlátozott, min. 2, max. 4 lehet, ez a hely méretétől függ. Az épületeket igazából nem is építjük, hanem rendeljük. A megrendelt épületet egy szállítóhajó hozza, és dobja le az adott helyre (ne álljunk alá). A letelepített épület kb. fél perc múlva lesz üzemkész (Citadel H4 is online).

A legelső építmény mindig a Citadelnek nevezett parancsnoki torony lesz (F9), e nélkül semmit sem csinálhatunk. Ennek van egy saját önvédelmi lövegtornya, ami igen hatásos bármilyen célpont ellen. A működése automatikus, de bármikor belebújhatunk (F12), hogy saját kezünkbe vegyük ellenfeleink sorsát. A parancsnoki toronynak 5 fejlettségi szintje van, ez gyakorlatilag a löveg erősségében nyilvánul meg. A második épület általában az erőmű szokott lenni (T), ez termeli a nélkülözhetetlen energiát, amit a környezetből nyer ki (???). Ha elfogy az energia, akkor nem tudunk semmit sem csinálni (ez evidens). Minden bolygón adott mennyiségű energia van, amit idővel elfogyasztanak a küzdő felek. Ezek után már csak úgy juthatunk hozzá, ha egy ellenséges egységet megsemmisítünk. Ilyenkor energia szabadul fel, amit az erőművünk begyűjt. Az erőműnek is 5 fejlettségi szintje van, a jobb gyorsabban termeli ki az energiát, magyarul több jut nekünk. A bázisunkat nem csak a Citadel lövegével védhetjük, hanem annak közvetlen környékére bárhova telepíthetünk légvédelmi lövegeket

(F5) vagy SAM rakétakilövőket (F6). Ezekből bázisonként 3 lehet, bármilyen elosztásban. Általában 2 löveg és 1 SAM rakétakilövő az ideális.

Az építőhely szűkössége miatt alaposan fontoljuk meg, hogy milyen mobil egységekre lesz szükség a feladat teljesítéséhez. Mindig a legfontosabb épületet szabad csak felhúzni, egyébként könnyen veszíthetünk.
Fontos dolog megemlíteni - bár igazából nem értettem -, hogy ellenséges épületeket elvileg csak bombázókkal vagy gyalogos egységekkel lehet megsemmisíteni. Tökre jópofa, ahogyan a kiszemelt épülethez odaszaladnak a kommandósaink, aláaknázzák, majd elszaladnak a robbanás elől. Az épületpusztítást pontosítanám. Ha a bombázó vagy a gyalogság megrongálta már az épületet, és kevesebb mint fél "csíkja" van, akkor már mi is

nekimehetünk a saját ágyúnkkal, és pl. az AAV-k is lőni tudják. Ez fontos.
A mobil egységek kissé furcsa módon "gyártódnak". Egy adott épület egy bizonyos egység teleportálására alkalmas. Az épületben gyűlik az energia, és ha elérte a maximumot, akkor kész a teleportálásra. Ilyenkor a kellő helyre odateleportáljuk az adott egységet, és máris mehet a csata. Az energia gyűjtése pedig kezdődik elölről. A Barracks (Q ill. F1) egyszerre 4 katona teleportálását teszi lehetővé. A katonák 5 képzettségi szintűek lehetnek. Csak katonák és gyenge védelmű épületek ellen érdemes bevetni őket. A tankokat a Tank Factoryból (W ill. F2) nyerhetjük. A harckocsiknak is 5 fejlettségi szintje van. Gyakorlatilag bármi ellen jók, még repülő egységeket is le tudnak szedni. Leginkább gyalogosok ellen hatásosak, de épületeket nem lehet velük megtámadni. A vadászgépeket (AAV) az AAV Production Facility (E ill. F3) termeli. Ezek minden ellen jók, megrongált épületeket is lehet velük támadni. Ellenséges bombázók ellen a legjobb védelmet ezek nyújtják. A bombázókat a Bomber Factory (R ill. F4) produkálja. A vele megtámadott ellenséges építménynek gyakorlatilag annyi. A normál épületek 1 bombázást is alig bírnak ki, a Citadel 2 támadást is elviselhet. A bombázók csak egy kör erejéig vannak színen. Elég lassúak, és gyenge a páncélzatuk. Csak gyengén védett vagy teljesen védtelen épületek ellen érdemes bevetni, mert egy AAV vagy Citadel löveg pillanatok alatt leszedi. Érdemes a kiszemelt bázis fölé zavarásnak odaküldeni két-három AAV-t, utána mehet a bombázó. Ha ilyenünk épp nincs, akkor kihasználhatjuk a legfontosabb alapszabályt az ellenséges Citadel és védelme zavarására. Ez pedig nem más mint, hogy az elsődleges célpont mindig MI vagyunk. Tehát ha jönnek a bombázóink, akkor oda kell mennünk a célpont Citadelhez, és

minket fog lőni még a lövegtorony is. Addig viszont a bombázók helyre teszik a kiszemelt épületet. A legdurvább fegyver a K-Sat (Y ill. F7). A K-Sat építménnyel lézeres műholdat állítunk pályára, mellyel szintén az ellenség épületeit támadhatjuk. Az építéséhez 2 db erőmű szükséges.

Eddig akár egy átlagos stratégia is lehetne, de az egész játékot egy Wraithnek nevezett speckó tankból kell végigparancsnokolnunk. Ez relatíve gyors közlekedést biztosít, valamint gyalogosok ellen municiópazarlás nélkül alkalmazható (saját ellen is). Többféle fegyverzet telepíthető rá. A plazma ágyú mellett különféle rakéták, lángszóró stb. is a rendelkezésre áll. Az egységeket a tank orra elé lehet teleportálni, illetve a Citadel lövegtornyából is hasonlóképpen cselekedhetünk. A sérült Wraith tankot bármely saját Citadel központjában megjavíthatjuk (F). Egyébként óvatosan, de mindig érdemes "beleszólni" a csatározásokba, de vigyázzunk, mert mindig ránk lőnek elsőként. Van még egy energia háromszög, amivel a fegyvert, a sebességet és a páncélt állítgathatjuk. Én nem használtam.

Nem tetszett kategória. Ha egy egységet odateleportálunk valahova, akkor azt onnan nem tudjuk máshova átvezényelni (de lelőni sem). Esetenként nagy szükség lenne arra a rakás tankra, amelyik dolga fogytán egy szétlőtt ellenséges bázis mellett vesztegel. Ez nagyon nagy hiányosság. A játék 3D hardver támogatottsága kimerül a 3Dfx-ben, ami manapság már elég kevéske, minimum belefért volna még egy D3D. Egyébként azzal sem tökéletes a sebessége P200-on.

Ha el tudunk vonatkoztatni a dolgoktól, akkor egészen jópofa játék ez az Uprising. Érdekes megközelítése a real time stratégiáknak.

SakmaN

INFO

- 3DO
- Cyclone Studios
- Akció-Stratégia

- P90
- 100 MB HD
- 16 MB RAM
- VGA
- 2x CD
- SB comp.

- BattleZone
- Armor Command

82%

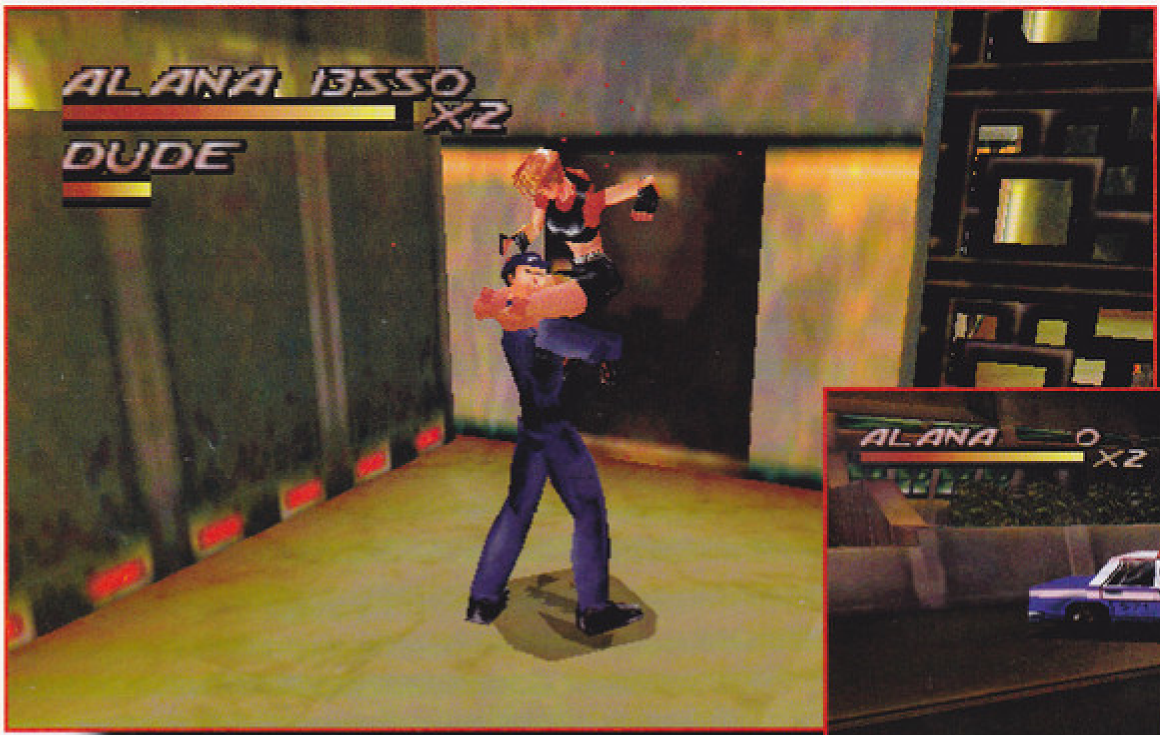
Fighting Force

FÁJ A KEZED? FOGJ EGY BALTÁT!

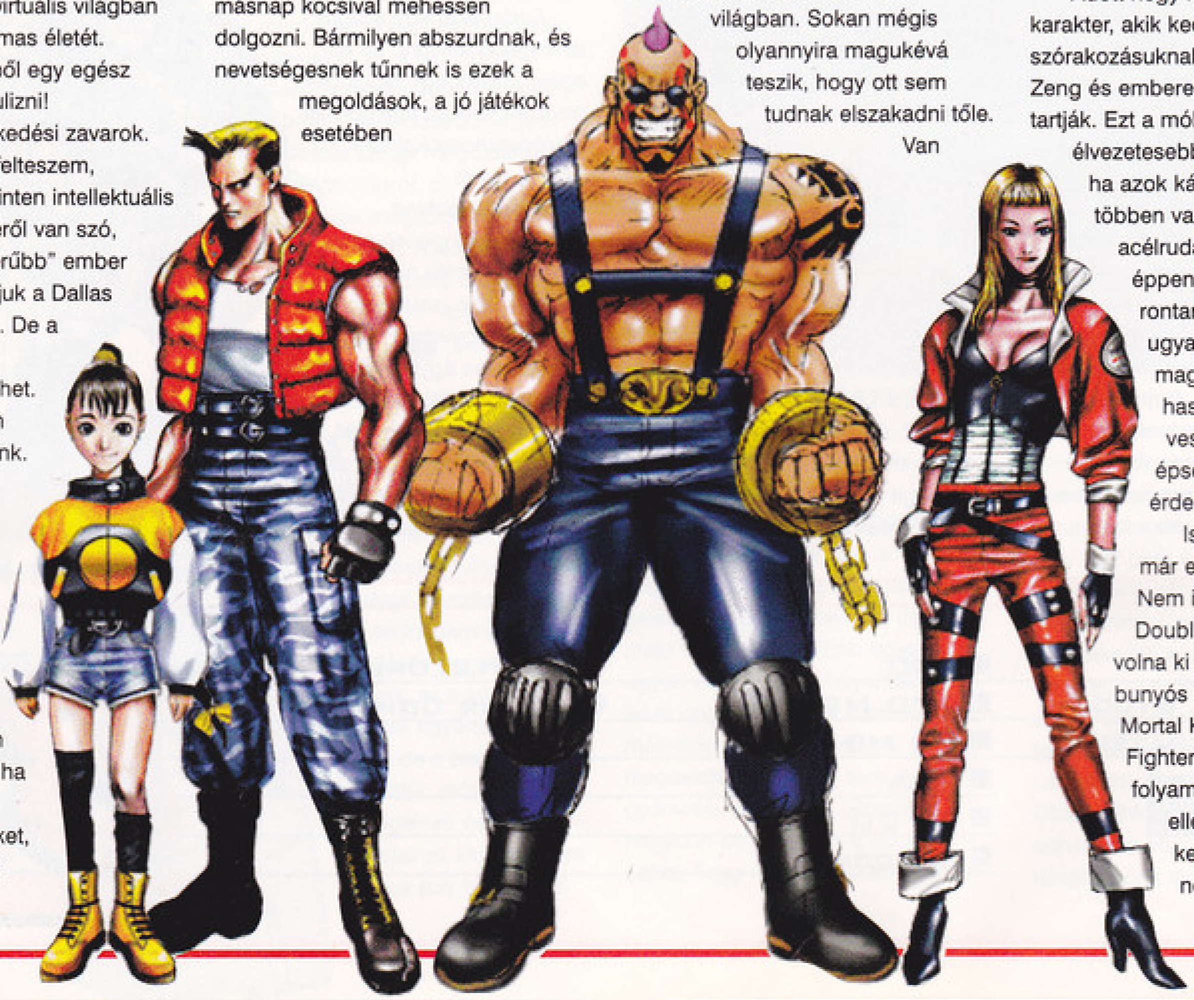
Érdekes kérdés jutott az eszembe. Valaki kiad két-háromszázezer forintot egy számítógépért. Egyeseket ebben az motivál, hogy valami sok lehetőséggel kecsegtető munkát végezzen vele. Más egyszerűen csak szórakozni akar. Háromszázezerért? Hehe! Ebben az esetben az illető vagy baromi gazdag, vagy pedig súlyos beilleszkedési zavarokkal küszködik, és egy virtuális világban akarja leélni szánalmas életét. Hiszen ennyi pénzből egy egész hetet végig lehet bulizni!

Szóval beilleszkedési zavarok. Ebben az esetben felteszem, hogy valamilyen szinten intellektuális gondolkodású ürgéről van szó, hiszen egy „egyszerűbb" ember megelégszik mondjuk a Dallas legújabb részeivel... De a számítógép egy ál univerzumot teremthet. Egy világot, amiben mindent mi irányítunk. Élet és halál urai vagyunk.

Gondoljunk csak a kalandjátékokra. Vajon mit élvez azon pár eszement, hogy sokszor éjszakákon át töri a fejét, hogy ha a sarki koldustól kizsarolt ötcenteseket, a ruhájára flitternek felvarrva dögös diszkórucit tudott összeberhelni, és a kidobó fiú zsebébe egy kolbászt csempészve, majd pitbullokat ráuszítva bejuthatott a szórakozóhelyre, akkor miért nem áll még mindig szóba vele az a pipi a pultnál, aki feltehetőleg meg tudná mondani, hogy hol szerezheti meg azt az after shave-et, amivel eltüntethetné az alkoholos filces rajzot a rendszámtáblájáról, hogy másnap kocsival mehessen dolgozni. Bármilyen abszurdnak, és nevetségesnek tűnnek is ezek a megoldások, a jó játékok esetében tökéletesen logikusan következnek egymásból. Egy másik fajta gondolkodásmódra szoktatnak... ami persze legtöbbször teljesen használhatatlan a valós világban. Sokan mégis olyannyira magukévá teszik, hogy ott sem tudnak elszakadni tőle. Van azonban egy játékstílus, amit mintha épp az ilyen betegségben szenvedőknek találtak volna ki: a bunyós akció. Általában ezek a programok semmivel sem dolgoztatják meg jobban az agy szürkeállományát, mint a légzés folyamatának elvégzése, éppen ezért nyújtanak kellemes kikapcsolódást.



Most értettem meg végre, hogy miért is írtam ilyen hosszú bevezetőt: a kikapcsolódás szót kerestem. Ugyanis ez az, amivel legjobban jellemezhetném az EIDOS új játékát, a Fighting Force-t.



Adott négy húdekemény karakter, akik kedvenc szórakozásuknak egy bizonyos Dr. Zeng és emberei meggyepálását tartják. Ezt a mókát csak még élvezetesebbé teszi számukra, ha azok kábé kétszázszor többen vannak, és esetenként acélrudakat, késeket vagy éppen pisztolyt lengetve rontanak rájuk. Ettől ugyanis feljogosítva érzik magukat, hogy ők is hasonló eszközöket vessenek be testi épségük megóvása érdekében.

Istenem, mióta várok már egy ilyen gaméra! Nem is emlékszem hogy a Double Dragon óta adtak volna ki valamire való bunyós stuffot. Volt ugyan Mortal Kombat, meg Virtua Fighter, de olyan, amiben folyamatosan érkező ellenfelek hullámaival kellett megküzdeni, nem sok. Talán épp

ezért voltam egy kicsit csalódott, mikor először ültem le játszani vele és nem minden úgy alakult, mint ahogy szerettem volna.

A Direct3D támogatásnak köszönhetően a programozóknak sikerült új színt kölcsönözni a játéknak. Teljesen háromdében mozoghatunk, nem csak néhány oldalról mutatott ficere ugrándozik egy balról jobbra scrollozódó pályán. Mondjuk eleinte épp ez lehet, ami gondot okoz az embernek. Ugyanis a kameraállások helyenként nagyon rosszul vannak beállítva, megesik, hogy semmit se látunk az ellenfeleinkből. Pár óra játék után azonban meg lehet tanulni, hogy hol tudunk megfelelő pozíciót felvenni a harchoz.

A másik problémám kezdetben a nehézséggel volt. Vérbeli chicken lévén első nekifutásra a könnyű fokozattal próbálkoztam meg. Úgy három órával később azt vettem észre, hogy már a legfőbb gonosszal állok szemközt, és még mindig nem vesztettem egyetlen életet sem. Wow! Micsoda kihívás!

Így aztán nem csoda, hogy halálra untam magam. A „győzelem" után némi kétkedéssel bár, de azért adtam még egy esélyt a bizonyításra. Elindítottam a nehéz fokozatot is. Tudjátok, micsoda öröm volt, mikor a második pályán agyonvertek? Na, innentől sorra próbáltam ki az egyes karaktereket, hogy kitapasztaljam gyengeségeiket, erősségeiket. Alana McKendrik pl. elég gyér teljesítményt tud nyújtani, ha a kis öklöcskéivel ront ellenfeleinek, de kimondottan aranyos, mikor a nyakukba ugorva csapkodja a tarkójukat. Meg szexi is... A nagydarab melák állat, Ben Smasher egy túlsúlyos elefánt könnyedségével balettozva egyszerűen letarolja a rosszfiúkat, és közben fel sem veszi, ha néha hozzávágnak egy ládát, vagy szitává lövik egy pisztollyal. Ráadásul a kézikönyv szerint az illetőt csak ennek a küldetésnek az elvégzésére engedték ki a börtönből, ahol megközelítőleg háromszázötvenkét évet kéne még lehúznia. Vagyis nem csak hatalmas a fickó, de bulis is. Ők lettek a kedvenc karaktereim.

Igaz, még mindig nem érzem azt, hogy különösebben magával tudna ragadni a játék heve, mint mondjuk a fentebb említett Virtua Fighternél, de talán nem is ez a lényeg. Ott az egész harc úgy volt kitalálva, hogy az embernek folyamatosan gondolkodnia kellett a következő lépésen. Itt szó sincs erről. Minden mozdulat előhozható egy, de legfeljebb két gomb lenyomásával, ezért pár próbálkozás után teljesen egyértelművé válik, hogy mikor melyik lehetőség a legalkalmasabb a támadásra. A stratégiázás helyét a reflexek veszik át.

Ennek persze megvan az a hátránya, hogy könnyen egyhangúvá válhat a játék. Erre találták ki a programozók a tárgyak használatát. Felvehetünk furkósbotokat, tűzoltóbaltákat - páncélöklöket. Szétrúgott kocsik kerekét vághatjuk az ellenfelekhez, korlátok acélcsöveit kitépve ronthatunk a rájuk, szóval nem csekély a pusztító eszközök tárháza.

Összességében azt lehet mondani, hogy egész kellemes játékról van szó. A játékmenet egyszerű, gyors, és nem feltétlenül a megnyerés a cél. Tökéletesen megfelel arra a célra, hogy „a teremtés folyamatában megfáradt ember egy kis virtuális pusztításban nyerjen felüdülést", de ennél többet nem érdemes várni tőle.

Véleményem szerint, egy embernek nem éri meg kifizetni érte azt a tízezer forintot, amibe egy ilyen program idehaza kerül, de ha két-három játékos összeáll, úgy már oké a dolog. Érdemes kipróbálni.

Bird

INFO

● CORE	■ P133	◆ DOUBLE DRAGON
● EIDOS	■ 20 MB HD	◆ VIRTUA FIGHTER
● VEREKEDŐS	■ 16 MB RAM	
	■ SVGA	
	■ 4X CD	
	■ SB COMP.	

84%

Red Baron 2

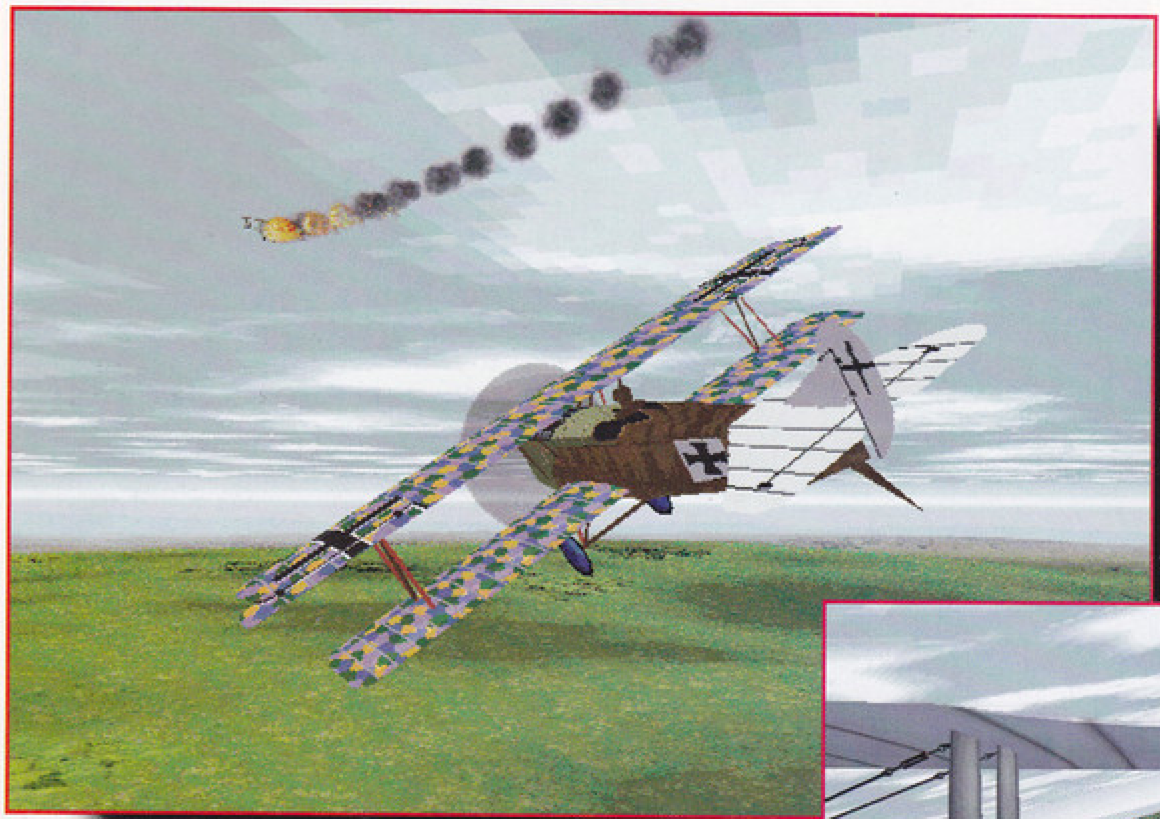
A VÖRÖS BÁRÓNAK BIZTOSAN TETSZENE.

A Red Baron első részének kiadásával a Dynamics egy örök klasszikust hozott létre. Az akkori igen csak kis számmal létező repülőgépszimulátorok között még kevesebb volt ami az első világháborúval foglalkozott volna, és mivel a Red Baron volt az első ebben a műfajban, ezért joggal pályázhatott a repülőgépszimulátor rajongók körében az örök etalon címre. Ezt főleg profi kidolgozásával, összetettségével, gyors 3Ds grafikájával és az akkori követelményekhez legjobban igazodó élethűségével érdemelte ki.

A karácsonyi rohamra sikerült is a Sierrának a várva várt folytatást megjelentetnie, ám sajnos ez csak a tőlünk nyugatra lévő országokra volt érvényes, kis hazánkba csak egy pár hónapja érkeztek meg az első példányok. Ez a késés elsősorban a program elhúzódó fejlesztésének volt betudható, hisz majdnem két és fél évig tartottak a programozási munkálatok.

Első ránézésre nem változtattak sokat a program kezelőfelületén és a legtöbb menüt is meghagyták a régINek. Az elsődlegesen választható opciók természetesen megmaradtak a folytatásnak köszönhetően, így kedvünkre választhatunk az "instant action", egy előre megírt, vagy a számítógép által abban a pillanatban generált küldetés, vagy akár a kampány repülése közül. A Red Baron 2-ben a fejlesztők igyekeztek minden mértékben a valósághoz igazodni, ennek megfelelően a kampányban nem csak az évszámot, de még a hónapot is megadhatjuk, hogy mikor szeretnénk bekapcsolódni a háború menetébe - ezért is érdemes ismerni a történelmet, mivel jó tudni, hogy mikor melyik oldalra kell állni... Sőt nem csak ezt, de még rangunkat és a századunkat is kedvünk szerint választhatjuk ki. Ezt a döntésünket viszont érdemes jól átgondolnunk, mivel ez fogja meghatározni az elkövetkező küldetések alkalmával repülhető gépek és küldetések típusát. Magunknak nagyobb rangot választva nagyobb felelősség terhe nyugszik majd vállunkon, viszont így akár több gépet is az irányításunk alá vonhatunk.

A programban a legfontosabb négy küzdő fél oldalán bizonyíthatjuk rátermettségünket: Amerika, Franciaország, Anglia és Németország lehet a szerencsés - vagy éppen szerencsétlen... - kiválasztott. Ennek folytán az Első Világháborúban fellelhető szinte összes géptípust - az Orosz és Japán modelleket kivéve - repülhetjük, ami összesen 22 darab repülőgépet jelent. Ezek mindegyike természetesen különböző műszerfallal és különböző repülési tulajdonságokkal rendelkezik. Ez utóbbi tulajdonságukat tekintve nem olyan nehéz repülni őket, mint amilyen nehéz az a "nagy riválisban", a Flying Corps-ban volt, mivel az ott előforduló gépek mindegyike nagyon érzékenyen reagált a fordulókra, illetve a hirtelen emelkedésekre és süllyedésekre.



A küldetések előre generáltak és próbálják követni az életbeli megfelelőjüket. Ám akárhogy is próbálkozik az ember, nem tud kivetnivalót találni ezekben, hiszen egy idő után az ember teljesen beleéli magát a játékba, mely főleg a profi megvalósításnak és kidolgozottságnak tudható be. A kidolgozottsága a programnak nem csak magán a szimulátor részen belül látszik, hanem magában a menükben, menüpontokban is. Így az első részre hasonlítva szintén találkozhatunk az Első Világháború nagy ászainak albumával, ahol a fényképükön kívül szinte egész életútjukat nyomon követhetjük. Ezen kívül szintén lehetőségünk van a programban szereplő gépek, illetve az összes tereptárgy megtekintésére. Nagyon nagy előnye a Red Baron 2-nek a Flying Corps-szal szemben, hogy teli van tereptárggyal, melyek kidolgozására a lehető legnagyobb mértékben odafigyeltek a fejlesztők. Így a házak tényleg háznak néznek ki, a tornyok, templomok, repterek mind nagyon jók benne, és ami még szintén egy nem elhanyagolható szempont, hogy méretarányosak! Így ha elrepülünk egy ház mellett akkor az az életbelinek megfelelő méretekkel fog rendelkezni, így maximális mértékben meg van a realitásérzet. Ehhez jönnek hozzá a program kiváló minőségű hangjai, melyekbe még a Doppler effektust is belevarázsolták a fejlesztők. Ilyennel először a Novalogic F22 Lightning II programjában lehetett találkozni, majd a következőkben

kiadott Comanche 3 is rendelkezett evvel az adottsággal. Így ha egy kongó harang, vagy sziréna mellett elrepülünk akkor a harangszó nem csak az egyik hangszóróból megy át a másikba, hanem az egész hangzása is megváltozik. Nagyon tetszik az előbbi példában már említett harangszó, ugyanis ha egy ellenséges kézen lévő váraska felett repülünk el, akkor rögtön félreverik a harangokat, ezzel is jelezvén jelenlétünket. Nincs ez másképp az ellenséges repterekkel sem, ahol viszont a légvédelmi szirénák kezdenek rögtön sivítani.

Nagyon fontos dolog a programban a géppuska használatának elsajátítása, mivel ezen a fegyveren kívül nemigen áll más rendelkezésünkre az ellenséges repülők leküzdésére. Sajnos a géppuska semmilyen irányzékkal nem rendelkezik, így a pontos célzás esélye igen kicsi, egészen addig a pontig, amíg az ember nem állít fel magának egy "viszonyítási pontot", ahol az éppen kilőtt lövedékek legtöbbje eltalálja az ellenséges gépet. Lőszereknél maradva két fajta áll a rendelkezésünkre, melyeket a küldetésünk fajtájától függően szabadon változtathatunk - lehetőségünk nyílik még arra is, hogy a két fajtát vegyesen alkalmazzuk, ám ehhez egy-két fedélzeti géppuskával rendelkező gépre lesz szükségünk. Mivel a programban szinte a legnagyobb hangsúly a géppuskára került, ezért a fejlesztők kénytelenek voltak rendesen lemodellezni a gépek lövedékek általi sérülését. Ennek megfelelően már nem jöhetnek létre olyan szituációk, hogy az ellenséges gép farkát eltaláló lövedékek hatására kigyullad a motor... A sérüléseket tehát több szintben számolja a gép, melyek minden esetben kihatással vannak a gép további repülésére. Így ha ellőjük az ellenfél szárnyának a felét, ő előbb vagy utóbb vad, föld felé tartó orsózásba kezd, aminek a vége az lesz, hogy az iszonyatos sebesség miatt letörnek a gép szárnyai és a földbe zuhan. Persze vannak azért olyan esetek is amikor a pilótának sikerül valahogy megmenteni a gépet, s sikeresen landolni is tud vele - ilyenkor jött el a mi időnk, hogy egy kicsit gyakoroljuk a földi célok megsemmisítését.

Adódnak néha olyan szituációk is, amikor a géppel zuhanó pilóta sikítva kiugrik az égő gépéből, aminek ha az üzemanyagtartályát sikerül eltalálnunk akkor a sikítozó pilóta ruhája még lángra is kap - ez nagyon tetszett, hiszen ilyen dolgokra a sokak által nagyra magasztalt Flying Corps-ban sem figyeltek oda a fejlesztők.

A programban szereplő mesterséges intelligencia létjogosultságát ékesen bizonyítja az a tény, hogy a pilóták szinte a legvégsőkig harcolnak, de ha komolyabb találatot kapnak, ami erőteljesen csökkentené gépük manőverező képességét, akkor megpróbálják kis pixeles irhájukat menteni. Ha például eltaláljuk a gépük motorját, minek következtében elkezdenek zuhanni, minden alkalommal megpróbálják a gépet és magukat a biztos pusztulástól megmenteni - ez a gyakorlatban úgy néz ki, hogy a zuhanó gépet felrántva az emelkedés közben az összes sebességüket elvesztik, majd a gép átesik és újra zuhanni kezd - ez egy idő után elég mókásan néz ki, mivel egy egyre kisebb kitérésű szinuszgörbére kezd emlékeztetni az egész manőversorozat, miutánszinte mindig a földbe csapódnak. Szintén a mesterséges intelligencia kezeli a front közeli és a védett célpontok körül elhelyezett légelhárító lövegek és géppuskák irányítását. A gép körül felrobbanó gránátok nem jelentenek valami túl nagy veszedelmet gépünkre nézve - kivéve ha sokáig tartózkodunk a kiemelt terület felett -, ám a géppuskákkal néhol sebészi pontossággal tudják leszedni az ember gépét. Egyszerűen fel nem fogható számomra, hogy az ellenséges légvédelem, hogy tud ilyen hatékonysággal működni...

Grafikáját tekintve a program elmarad a '98-ban elvárható szinttől, hisz egyetlen 3D-s gyorsítókártyát sem támogat, s így néha még egy izmosabb gépen is igencsak darabossá válik a repülés. (Meg kell jegyeznem a program védelmében, hogy a 3D-s kártyákat azért nem támogatja, mert a fejlesztők nem tudták az eddigi, csak 4 MegaByte-os kártyák textúra-memóriájába belezsúfolni a program textúráit. Viszont mivel nemrégiben megjelentek a 8, illetve 12 MegaByte kivitelű kártyák, ezért már készülő félben van a 3D-s patch!!) Ez a jelenség, vagyis a darabosság elsősorban több gépes, földközeli fordulóharcokban jelentkezik, ahol a processzort túl nagy mértékben terheli le a különböző tereptárgyak, gépek, valamint a domborzati elemek kiszámolása. Szintén a látvány témakörhöz kapcsolódik az a szimulátorokban előforduló sajnálatos tény is, hogy amíg a föld nagy magasságban teljesen élethűen néz ki - eltekintve a helyenként előforduló textúra ismétlésektől -, addig földközelben repülve iszonyúan "kipixelesedik" a táj.

Külön érdekessége a programnak, hogy a 3D-s gyorsítókártyákkal ellentétben alapból támogatja a manapság szintén nagy divattá váló Force Feedback tulajdonságokkal rendelkező joystickeket, melyek közül a két legelterjedtebbet: a CH és a Microsoft termékét favorizálja - úgy érzem Csongor meg kell hogy váljon egy rövid időre féltve őrzött joy-ától.

Mindent egybevéve a program nagyon tetszett, különösen az, hogy számos apró, de fontos részletre kiterjedt a fejlesztők figyelme. A játékmenet számomra sehol nem vált unalmassá, vagy egyhangúvá, bár néha azért hiányzott a kétszeres hangsebességgel való repülés érzése. Sajnos volt egy fontos negatívuma a programnak, történetesen az, hogy a wingman-ünknek csak kétfajta parancsot tudunk kiadni, s így el kell mindenféle komolyabb, társas manővertől tekintenünk. A programot csak ajánlani tudom, megszállottak számára kötelező darab!

Tatcom

INFO

● SIERRA	■ P100	◆ RED BARON
● DYNAMICS	■ 50 MB HD	◆ FLYING CORPS GOLD
● SZIMULÁTOR	■ 16 MB RAM	
	■ SVGA	
	■ 4x CD	
	■ SB COMP.	

88%

Monster Truck Madness 2

A MONSZTEREK VISSZATÉRNEK!

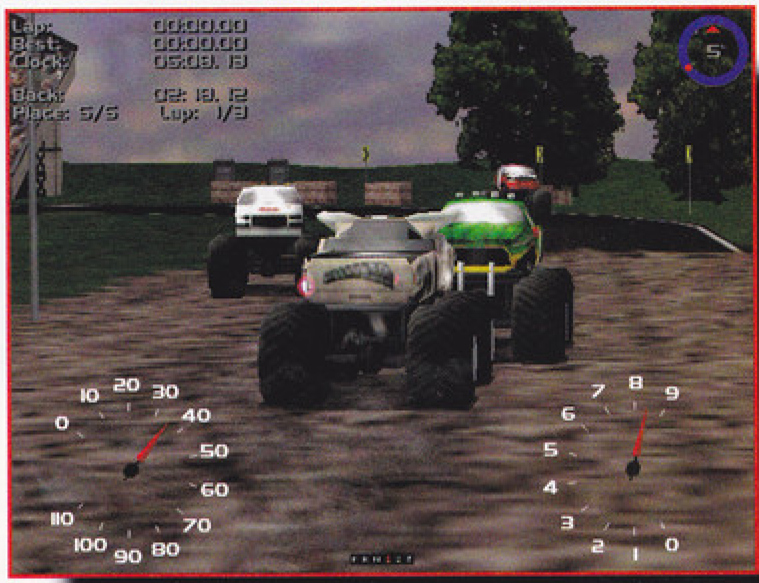
Azt nem mondhatnám, hogy a terepjáró-őrültek túlságosan el lennének kényeztetve játék terén, de az utóbbi időben valamivel több program kerülhetett náluk terítékre (Monster Truck Madness, Test Drive: Off-Road...). Jelen esetben ismét tapsikálhatnak, mert a MTM 2 az ő részükre készült.

Szerintem senki nem hinné, de a tavalyi naptári év harmadik legnagyobb példányszámban eladott "autóversenyes" programja a Monster Truck Madness volt. Mivel volt szerencsém az első részhez is, én is teljesen képtelennek tartottam, de az adatok alapján így volt. Ha

valami ennyire sikeres, akkor természetesnek mondható, hogy elkészítik a folytatását. Így járt az MTM is.

Az MTM jelentős változásokon ment keresztül. Vegyük először is a grafikát. Direct3D-t is támogat, sőt 2x-es és 3x-os AGP-t is. A 16bites grafika nem néz ki rosszul, ráadásul egy rakás kedvelt effekt is került bele (pl. Lens Flare, fényszórók az autókon). Az autók eléggé jól ki vannak dolgozva, igaz, vannak még hibák a játékban (a tesztpéldányunk ugyanis egy Beta3-as változat). pl. néha nem ott van a lámpa fénye, ahol a lámpa is van. Az autó textúráján, mondjuk, a sarkokon van a lámpa, de a fénye jó 10cm-rel a lámpa mellett világít (és még egy-két ilyen apróság). Természetesen ezek nem annyira zavaróak, ha elmondom, hogy elég szép az autók grafikája, kidolgozottsága (feliratok, kerékminták). Nekem iszonyatosan tetszett, ahogy az autók világítása működik. Igen, be lehet kapcsolni a világítást is (természetesen ki is). Ha pl. este versenyzünk, lámpa nélkül egy semmit sem lehet látni, és lámpával se sokkal többet. De ha, mondjuk, két autó megy egymás mellett, akkor már egész "jók a kilátások". Érdemes megnézni este a világító autót külső nézetből. Profi a fénypászma. Egy kicsit még lehet javítani rajta, eddig ez a legprofibb. Természetesen ha rávilágítunk egy másik autóra, akkor ott is lehet látni a fényvisszaverődést. Itt azt még elmesélem, hogy egy esti verseny alkalmával belém bújt a kisördög (na jó, egy kicsit nagyobb volt), és elkezdtem rongálni az ellenfelek autóit, de úgy, hogy a lámpáik mindenféleképpen áldozatul essenek az ütközéseknek. Nos, a gép pilótáinak sincsenek infra szemeik! A pályát elég furán "újították meg".

Mondanom sem kell, hogy az autók törnek. Volt szerencsém egyszer-kétszer négy nagykerekű



gördeszkára hasonlító autóval távoznom.

Az autók mozgása nagyon profi, a motorhangjuk is szuper.

Egy csomó új autó került a játékba, néhány pankrátorról elnevezett autó is (pl. Hollywood Hogan, Bret "Hitman" Hart...). Én biztosra veszem, hogy a Microsoft tervezi egy pankráció program kiadását is... No, mindegy...

A táj is elég jó, de különösebben extra nincs rajta.

Amit meg kellene említenem, az a poénok tömkelege. Pl. amikor tehenet gázolunk (hő-hő), vagy amikor beleszabunk egy pajtába és a gazda ordít, hogy takarodjunk a házától. De profi a kommentár is, ami hiba elkövetése esetén kissé ironikus (pl. amikor víz alatt landolunk). Erről jut eszembe, döbbenetes az ötlet, hogy a víz alatti hangokat torzítva halljuk. Tényleg olyan, mintha a víz alatt hallgatóznánk. Nagyon profi!

Az igazság az, hogy többnyire jókat lehet az MTM2-ről mondani mind grafikailag, mind hang szempontjából. Tele van poénokkal, nagyon profi a kommentár... Személy szerint nekem az a gondom, hogy hosszú távon nem köt le. Egy darabig el lehet vele játszadozni, de hamar elmúlik a varázs. Sokkal jobb lett, mint a Monster Truck Madness, de hiányolom belőle a tv-ből is jól ismert "autólapításos ugratgatást" meg ilyen idegbetegségeket.

Mr.T.

INFO

- MICROSOFT
- MICROSOFT
- AUTÓVERSENY

- P166
- 30 MB HD
- 32 MB RAM
- SVGA
- 4x CD
- SB COMP.

- MTM
- TD: OFF-ROAD

80%

Die by the Sword

HA! ÚGY HARCOLSZ, MINT EGY KOBOLD!

Aki szereti a third person shooteeket, feltehetőleg gondolkodás nélkül kijelentheti, hogy abban Tomb Raider a király. Mire én nagyot kacaghatok, és azt válaszolhatom: Csak volt! Hahaha!

Nemrég játszottam végig a Die by the Swordot, és azt kell hogy mondjam, fantasztikus élményben volt részem. Minden egyes percét élveztem a játéknak - kivéve talán a kobold bánya kanyargós útvesztőit, ahol sok-sok órán át bolyongtam, míg végre ráakadtam a kijáratra.

A történet Enricről, egy farmergyerekből hatalmas harcossá avanzsált fickóról szól. Enric és családja a törpök és az emberek birodalmának határmezsgyéjén élt. A két nép már hosszú évek óta harcban állt egymással, de ők sokáig csak egy-egy arra tévedt utazótól értesültek a háború állásáról. Mígnem egy éjjel a törpök - talán tévedésből, talán puszta kegyetlenségből - megtámadták házukat, és mindenkit legyilkoltak. Csak Enric maradt életben, aki elvesztette az eszméletét egy a koponyájára mért ütéstől.

Mikor magához tért, egy munkatáborban találta magát, ahol rabszolgaként kellett dolgoznia. A földeken megedződött teste jól bírta a munkát, gyakran az amúgy szívósságukról és - nem csak méretükhöz képest - hatalmas testi erejükről híres törpök is megcsodálták kitartását. Ám nehezen kezelhető volt, gyakorta verték félholtra rabtartói, hogy megtörjék ellenállását. De ő semmivel sem törődött - csak egy gondolat hajtotta: a bosszú, mely egyre váratott magára.

Aztán egy nap eljött a várva várt alkalom. A tábort megrohanta a király egy lovas osztaga. Enric egyik őrét leütve felragadta annak fegyverét, majd szikrázó szemmel a forgatagba vetette magát. Mint egy eszelős küzdött. Nem nézte, mit talál vagy mi sújt le rá, egyre csak forgatta kardját, mint egy cséphadarót, mígnem az utolsó törpe is holtan esett össze. Eddigre már számtalan sebből vérzett, de a legtöbb vér, mely testét borította, mégsem a sajátja volt. A király emberei - csupa sokat próbált harcos - ijedten húzódtak félre tőle, mikor meglátták az őrületet csillogni szemeiben.

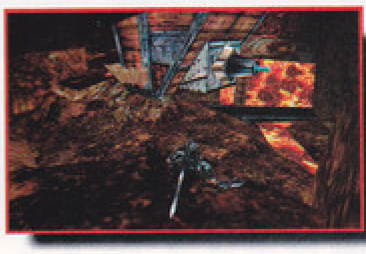
De háborúban minden fegyverforgató karra szükség van. Így lett a hadsereg tagja. Csatáról csatára járt, és hősiességével meg gyarapodó tapasztalatával egyre nagyobb hírnevet szerzett magának. Mígnem egy napon rajtaütöttek egy falun. Mint mindig, most is magával ragadta a csata heve. Megállíthatatlanul tört egyre előre, kardokat blokkolt, visszavágott, fejeket, végtagokat metszett le egyetlen suhintással, és mindegyre csak egy gondolat járt a fejében: most megfizet szülei és testvérei gyilkosainak. Aztán egyszeriben egy élest sikoly tört át az agyát elborító vörös ködön. Megállt, és a lábai elé pillantva egy törp asszony tetemét látta, aki még holtában is magához szorította síró gyermekét.

Egy pillanat alatt eltűnt a düh, a gyűlölet, saját anyját látta a holttest helyén. Úgy érezte, ő sem különb ellenségeinél. Rádöbbent a pusztítás értelmetlenségére, kegyetlenségére. Elejtette kardját, és fejét lecsüggesztve elindult a közeli erdőség irányába. Soha többé nem látta egyetlen embere sem, bár néha eljutott hozzájuk néhány hír egy magányos zsoldosról, akinek senki nem állhat ellen, de csak azokra sújt le, akik rászolgáltak.

Így járta a világot egész addig a napig, míg egyszer távoli csatazajra lett figyelmes. Elindult megnézni, hogy mi lehet a harc oka, és meglátta, hogy egy

GALÉRIA

Aki egy jó véres verekedésre vágyik, az jó helyen kopogtat. Fantasy rajongók előnyben.



kereskedőkaravánt orkok és ogrék támadtak meg. Rövid tanakodás után előrántotta kardját, és előrevetette magát, hogy segítsen a bajbajutottakon. Forgószélként tombolt, vad kacaja egybevegyült a szörnyetegek üvöltéseivel. Mikor az emberek meglátták, hogy milyen nem várt segítségük érkezik, új erő öntötte el őket. Mind közelebb húzódtak hozzá, így rövidesen ő lett a csata irányítója. Ismerős volt számára a szerep, hideg fejjel mérte föl az esélyeket. Döntéseket hozott és parancsokat osztott, az emberek pedig engedelmeskedtek neki. És ekkor a pusztítás fúriájaként felbukkant Maya.

Enric azonnal felismerte a villámgyors mozgású, halálpontos szúrásokat osztogató lányban a harcost, de annál sokkal többet is. Elbűvölték a kecses mozdulatok, a tökéletes koncentráció, a gyönyörű alak. A lány is észrevette a Férfit. Nem volt túl jó véleménnyel a fajtájáról, forrófejű tulkoknak tartotta őket, akik folyton csak "arra" tudnak gondolni. Meggyőződését most is megalapozni látszott, hogy a dermedten ácsorgó férfi mögött feltűnt egy fa vastagságú bunkójával lesújtani készülő ogre. A szörny felé biccentett, mozdulatát egyben végső búcsúnak is szánva, aztán elképedve látta, amint a harcos könnyedén oldalt lép, és kardja egyetlen mozdulatával lemetszi az otromba szörnyeteg fejét.

Ettől a naptól fogva Enric és Maya elválaszthatatlan társak lettek. Mesébe illő hőstetteket vittek végbe, mígnem egy éjszaka koboldok hordája rontott rájuk. Nem ijedtek meg különösebben, ezek az apró lények nem a bátorságukról nevezetesek. Elég volt egy vad kiáltás és az elővillanó acél látványa, hogy máris megfutamodjanak. Enric még a tisztesség kedvéért kergette őket pár száz méteren át, aztán visszatért a táborhelyre. Még épp időben, hogy lássa, amint elvonszolják szerelmét.

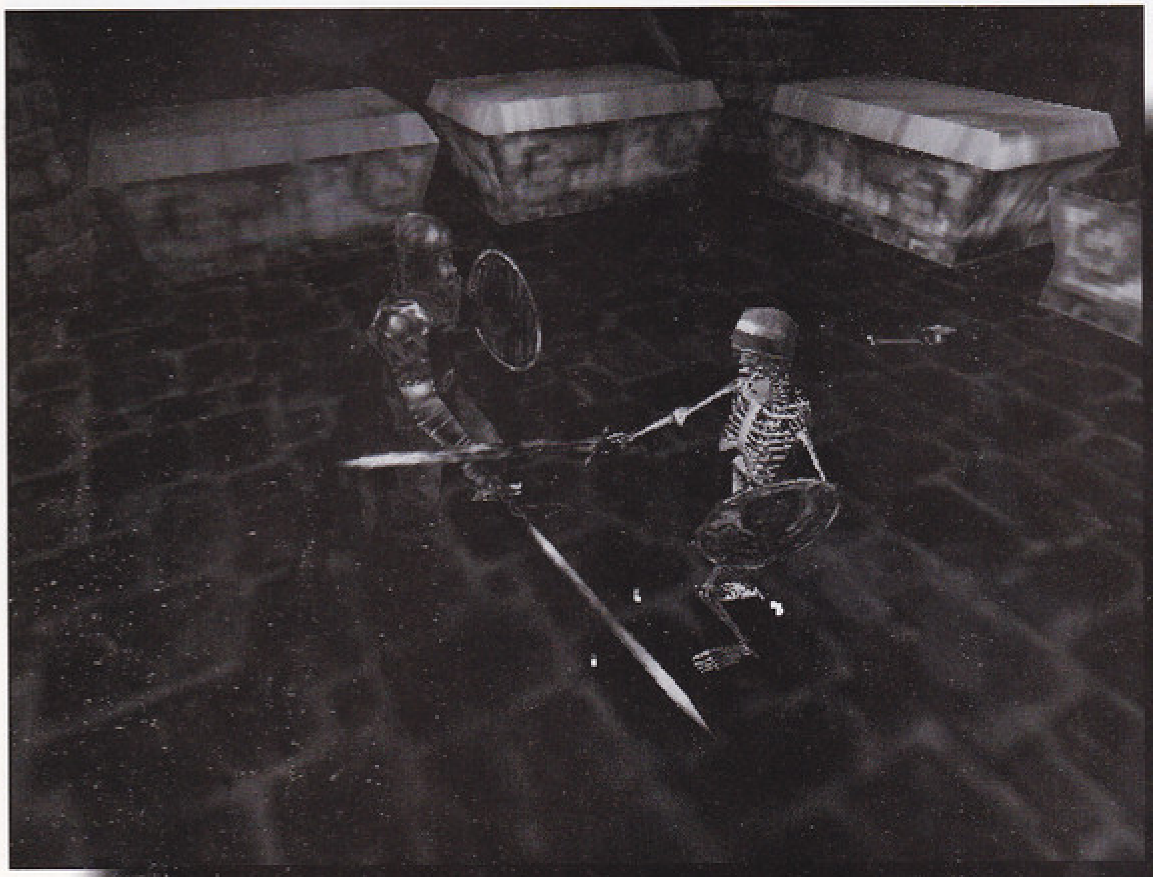
Rögvest a lények után vetette magát, akik egy barlangba vitték áldozatukat. Néhányan hátramaradtak, hogy feltartóztassák üldözőjüket, de egy ilyen tapasztalt harcosra nézve nem jelentettek különösebb veszélyt. Ám arra elég volt ez a pár perc lemaradás, hogy elveszítse a többiek nyomát. Két út állt előtte, de mindkettőt erős vasrács zárta el. Elrakta kardját, és átkutatta a holttesteket. Egy kulcsra bukkant, ami pont beleillett az egyik zárba. Óvatosan lopakodott előre a sötét folyosókon, de egy barlang bejáratához érve nem vette észre a földön fekvő hurkot. Még egy lépés, és a kötélcsapda a magasba repítette.

Ekkor egy megtermett ork és egy kobold vetette rá magát. Az ork baltája hatalmasat csattant Enric sisakján, kis híján berepesztve azt, de ekkor már az ő kezében is ott volt fegyvere. Még mindig egyre himbálózva viszonozta a vágást. Az ork malac módjára visítva rogyott a földre, levágott lábát szorongatva, aztán azt vette észre, hogy valaki - feltehetőleg az ismeretlen harcos - lezuttyan elé, majd elsötétült előtte a világ. A kobold elöljárója halálát látva megpróbálta menekülőre fogni a dolgot, de azzal már elkésett.

Enric nyögve ült le a földre, hogy megigyon egy flaska gyógyitalt. Vízcsobogás és elmosódott hangok ütötték meg a fülét. Feltápászkodott, és elindult utánanézni a dolognak. Valamivel odébb egy föld alatti folyó csordogált, rajta egy tutajjal, amire épp egy csapat kobold rakodott fel valamiféle ládákat. Az egyikből Maya karvédőjét látta kikandikálni. Abból a feltételezésből kiindulva, hogy talán ezen a nyomon eljuthat hozzá, közelebb lopakodott, majd mikor az őrök nem figyeltek, előreugrott, egyenesen a tutajra, és elvágta a kikötőkötelet. Lassan indult meg lefelé, így az egyik őr még utána tudott ugrani, csak hogy a következő pillanatban élettelenül merüljön el a habokban. Egy darabig még hallotta a dühös kiáltásokat, de végül azok is eltűntek a távolban.

A víz nyugodtan folyt, szinte nyílegyenes vonalban, csak nagy ritkán kellett odébb irányítania járművét egy-egy kiálló sziklától. Mayára gondolt. Nem értette, miért nem tudott megszökni pár ilyen kis vakarcstól. Félt, hogy komoly baja eshetett a lánynak. Így tépelődve ült a tutajon, mikor hirtelen békaszerű, emberre emlékeztető zöld lény ugrott ki a vízből, és mart a lábába. A fájdalomtól üvöltve csapott előre kardjával, és érezte, amint pengéje kocsonyás anyagba hatol. De a szorítás nem engedett. Kétségbeesetten vagdosta a masszát, láthatólag nem túl nagy kárt téve benne, végül aztán mégis sikerült valahogy lehámoznia magáról és visszalökni a vízbe.

Amennyire tudott, próbált távol kerülni a víztől, és mikor a parton egy barlangbenyílót vett észre, kiúszott oda. Itt már nagyobb biztonságban érezte magát, de még mindig gyakorta pislogott a folyó irányába. Rövidesen egy újabb barlangba ért, ahol két ugyanolyan zöld lény aludt, mint amilyen az előbb megtámadta. Amennyire csöndesen csak tudott, ellopakodott közöttük, és egy valamivel magasabban nyíló folyosóba jutott, mely egy vízeséshez vezetett.



Egyszerre megnyílt alatta a talaj, és majdnem egy gödörbe zuhant, de még időben sikerült megkapaszkodnia. Szerencséje volt, mert a verem alján egy újabb lény várt rá. Gyorsan továbbszaladt, hátra-hátra nézve, így nem sokon múlott, hogy egy sarkon befordulva föl nem lökött egy orkot. Az meglepetésében azt se tudta, mit csináljon, de mire észbe kapott, Enric már rohant is tovább a terem másik végében várakozó felvonóhoz, és meghúzta a jelzőkötelet. Az orknak szerencséje volt, már nem tudta utolérni.

A fönti koboldok kevésbé jártak jól. Mielőtt észbe kaptak volna, már holtan estek össze. Kicsivel odébb egy sínpár húzódott Enric előtt, amin épp akkor robogott végig egy szállítókocsi. Megpróbálta követni, de egy rács ereszkedett le elé, így hát másik utat kellett keresnie.

Újabb barlangokon haladt át, amin láthatólag nemrég még csata dúlhatott, mivel orkok és különös, hatalmasra nőtt ájtatos manók hullái hevertek szanaszét. Aztán egy magasabban fekvő párkányra felmászva találkozott két élő példánnyal is. Legalábbis pár percig még annak számítottak.

Itt egy üvegcsét talált, ami az ő gyógyitalaira hasonlított. Gondolván, hátha ebben is az van, belekóstolt, aztán megdöbbenve tapasztalta, hogy elkezdenek nőni körülötte a tárgyak. Beletelt egy kis időbe, míg rájött, hogy nem a falak mozognak, hanem ő megy össze. Káromkodva hajította el a maradék löttyöt, aztán - mivel mást amúgy sem tehetett - elindult vissza, a bányák felé.

Minden rosszban van valami jó - szól a mondás, s ez jelen esetben is igaz, hiszen apró mérete lehetővé tette hősünknek, hogy belépjen a koboldok fúrta járatokba is. Sokáig bolyongott az útvesztőszerű folyosókon, mígnem egy barlangban két munkásra talált. Miután végzett velük, nyugat felé ment tovább, míg a sínek végéhez ért, ahol már várt rá a kiskocsi. Felszállt rá, és elindította.

A kocsi vad tempóban robogott végig az útján, míg végül elfogyott alóla a sín, és egy falhoz csapódott. Enric még épp időben le tudott ugrani róla, különben ő is halálra zúzta volna magát a sziklákon. Szerencsétlenségére épp egy ogre karjai közé esett. A nagy melák szörny kacagva söpörte le magáról az aprócska embert, és épp arra készült, hogy agyontapossa, mikor az növekedni kezdett. Eddig picinyke kardja, mely a talpát csiklandozta, most gyomrát felhasítva a mellébe hatolt. Nem értette, hogy történhetett mindez. Bután bámult a sebre, melyből vastag sugárban bugyogott elő a vér, aztán hatalmas döndüléssel hanyatt vágódott. Enric a ruhájába törölte vérmocskos kardját, és egy hordón át nyíló titkos járatba lépett.

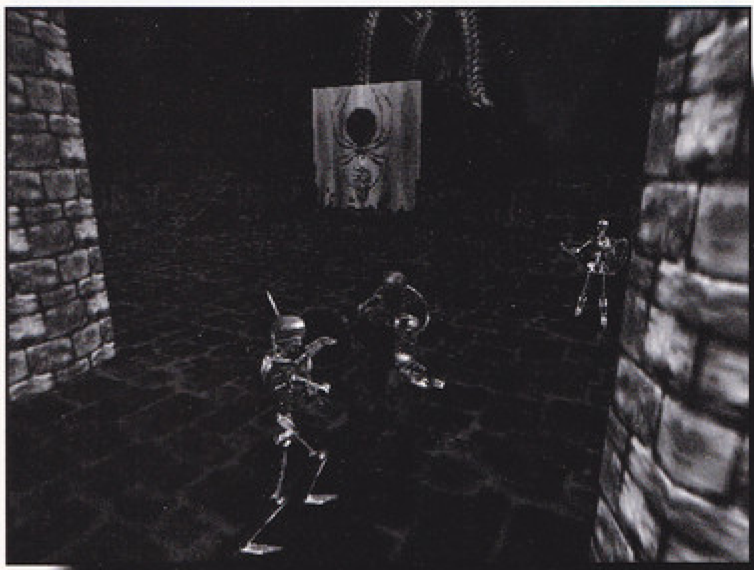
Az orkok erődjébe érkezett. Egy útelágazásnál az egyik irányból hangos veszekedés hangjait hallotta, ezért inkább a másik úton indult el. Egy szakadék zárta el az útját, melynek aljából csápok tapogatóztak felfelé. Egy rugaszkodással átlendült felettük. Nemsokára kántálás hangjai ütötték meg fülét egy hasadékon át, és belesve megpillantotta Mayát, amint egy ork sámán épp felajánlja mesterének. Az láthatólag megelégedve az ajándékkal magához repítette a lányt, aztán eltűnt. Enric dühödten rontott be a terembe, a bent tartózkodóknak meglepődni sem maradt idejük. Egyedül e sámán tudott felé hajítani egy aprócska tűzlabdát, de csalódott hősünk fel se vette.

A levágott orkoktól elvett egy mesterkulcsot, és a sámán maszkját, amit magára öltve ő is ork alakot öltött. Az oltár mögött kiszabadított egy rettenetesen megcsonkított törpöt, aki megnyugtatta, hogy most még jól van a lány, és hogy el tudja hozzá vezetni. Ebben a ruhában gond nélkül eljutottak egy oszlophoz, amit ledöntve Enric egy folyosón át egy elhagyatott templomba jutott.

Odabent kövek lángoltak lávafolyamokban szinte elviselhetetlen hőséget árasztva, de Enricet semmi sem állíthatta meg. Lávaszörnyekkel és láthatatlan lényekkel küzdött, több tonnás, mozgó kőtömbök, hatalmas borotvaéles ingák között és fölött bujkált, három sárkányfejet zárt le, melyek bármelyike egyetlen leheletével meg tudta olvasztani a vasat, és óriási fogaskerekeken ugrándozott, míg végül kijutott a helyről, és elérkezett a törpök bányájába.

Egy különös gépezetet talált, mely valamiféle sugarat bocsátott ki magából, amivel hatalmas sziklákat robbantott apró darabokra. A gondot csak az okozta, hogy egyértelmű nyomok utaltak rá, hogy pont azon az úton kell tovább mennie, amerre a sugár csapkod. Valahogyan ki kellett iktatnia a gépezetet. Egy

kovácsműhelyből szerzett kulccsal el tudott jutni egy felvonóhíd kapcsolójához, ami a gépezet hűtőberendezéséhez vezetett. Mindent összezúzott maga körül, amit csak talált, míg a túlmelegedő



gépezet föl nem robbant, lángtengerbe borítva környezetét. Most már semmi sem állt Enric útjába a Mester kastélyáig.

Ez a hely maga volt a pokol. Örök rabságra ítélt élőholtak nyögései és sikolyai szálltak a dögbűzös levegőben, csontvázharcosok lengették időmarta pallosaikat, halálos csapdák vártak az óvatlan betolakodókra, útjuk végén pedig maga a Mester, aki évszázadok óta szövögette a sötétséget kőtrónusán ülve. Legendák szóltak róla, hogy erejét három kristályból meríti, melyek egy pontban egyesítik sugaraikat. Amíg ezek léteznek, senki sem sebezheti meg az Urat. Jól tudta ezt Enric is, ezért nem rohant azonnal a főterembe, előbb titkos járatokat átkutatva megkereste a köveket, és kardjával szétzúzta őket.

De nem volt könnyű dolga. A holtak nem szeretik, ha háborgatják birodalmukat. Szakadatlanul özönlöttek elő, csak három olyan terem akadt, ahol viszonylagos biztonságban volt: a szökőkutak termében megpihenhetett. Végül aztán minden nehézség ellenére mégis sikerült eljutnia a főterembe. Az Úr már várt rá. Csapdába került. Egy csapóajtón át az arénába zuhant, ahol eddigi legveszedelmesebb ellenfelével került szembe. Egy troll kinézetű lénnyel, akinek favastagságú karja végén méteres acéltüske

meredezett. Ez volt a Sötét Úr bajnoka.

A troll hatalmas ugrásokkal szelte át a levegőt, megpróbálta súlytöbbletét kihasználva maga alá gyűrni ellenfelét, melyekre Enric gyors szúrásokkal válaszolt, majd elhátrált tőle. Végül aztán sikerült halálos döfést bevinnie a szörnynek. Kimerülten terült el a földön, de tudta, nem pihenhet soká. Összeszedte maradék erejét, bekúszott a felvonóba, amin a trollt leengedték, és visszatért a főterembe. Itt az egyik polcról leemelt egy flaskát, ami némileg felfrissítette, aztán az üvegkapun áttörve ott állt a varázslóval szemben.

Lávató fölött lebegő sziklákon voltak. A kövek megremegtek, majd a mélybe zuhantak. Enric rohanva próbált eljutni a varázsló szigetéhez, és az utolsó pillanatban sikerült is elkapnia annak peremét, mielőtt a folyékony tűzbe esett volna. Fellendült a talajra, és megindult a Mester felé. Az nem ijedt meg. Ujjaiból villámok csaptak ki, égető lyukakat perzselve a harcos bőrébe. Enric a fájdalomtól megvadulva tovább szaladt, de mielőtt elérte volna a varázslót, az szappanbuborékként szétpukkant előtte, majd a háta mögött újra testet öltött. Ekkor vette észre a középütt álló kristályt, melyben Maya körvonalait látta kirajzolódni. Nem törődött többé semmi mással, kardjával elkezdte kiszabadítani szerelmét. Ugyan nem volt róla tudomása, de ez volt az egyetlen módja, hogy legyőzze ellenfelét. Mikor az utolsó szilánk is lepattant, fáradtan rogyott össze, de ellenfele is ereje végén járt. A varázsló még megpróbált összpontosítani, hogy egy utolsó villámmal megsemmisítse a férfit, de ekkor egy hegyes kristályszilánk állt a hátába. Megdöbbenve fordult hátra, hogy még utoljára lássa Maya hideg tekintetét, mielőtt a harcos kardja elválasztotta fejét a törzsétől.

Nos, igen. Harc, vér, levágott végtagok, halál. Nem éppen a pacifizmus jellemző erre a történetre. Mégis, mivel nem embereket, hanem szörnyetegeket kell benne ledarálnunk, nem hiszem, hogy túl nagy kárt tehetne a játékosok lelki világában. A főhős kissé szarkasztikus stílusa pedig kimondottan szórakoztatóvá varázsolja a kalandozást. Véleményem szerint az utóbbi idők egyik leghangulatosabb programját készítették el a Treyarch mesterei.

Bird

INFO

- Interplay
- Treyarch
- Verekedős

- P90
- 30 MB HD
- 16 MB RAM
- SVGA
- 4x CD
- SB comp.

- Tomb Raider I-II
- Nightmare Creatures

96%

Dark Omen

Teljes leírás

1. Goblin támadás

Ez csak amolyan bemelegítés. Összesen négy csapat áll a rendelkezésünkre, de a zöldbőrűek is csak négyen vannak. Két íjász- és két goblinegység áll velünk szemben két hullámban. Nincs náluk mágikus tárgy, így nem muszáj mindenkit megölni. A lényeg az, hogy az ágyút úgy állítsuk be, hogy képes legyen szétlőni a domboldalon felsorakozó íjászokat. A gyalogságot rejtsük el az egyik facsoport mögé fedezetként a közelben! A számszeríjászokat rakjuk a képernyő jobb oldalára, de ügyeljünk arra, hogy véletlenül se legyenek benn a goblin íjászok hatósugarában! Érdemes egyébként jó hátra telepíteni őket. A lovasság legyen a közelben, de ne akadályozza a lövészeket! Ne felejtsük el, hogy a tűzvonalban lévő saját egységeket is meglövik az íjászaink. A goblin gyalogosok a falu felé iparkodnak, de ha elkezdjük őket lőni, akkor egyből felénk fordulnak. A lovasságot már csak az utolsó pillanatban szabad bevetni, akkor is ügyeljünk rá, hogy mi támadjunk először. Ez egy egyszerű küldetés, simán meg lehet oldani komolyabb veszteség nélkül. (Nekem csak egy lovas és egy gyalogos áldozatomba került, de ez rossz kör volt.) A faluban található ládát nem kell felvennünk, mivel a küldetés végén automatikusan megkapjuk a pénzt. A csata végén vásároljuk meg a két páncélt a lovasságnak, és töltsük fel a sorainkat maximumra.

2. Ork rajtaütés

Ez sem tartozik a nagyon húzósak közé. Egy ork hadoszlopot kell megtámadnunk. Két hullámban jönnek, az egyikben van két ork gyalogoscsapat és egy íjászegység. Én elrejtettem a bal oldali gerincen a két lovasságot, s váratlanul hátba támadtam az orkokat. Csalinak kiraktam az ágyút és az íjászokat, ezek fedezetéül a gyalogságot használtam. Az első hullámot nem volt nehéz lenyomni, a másodikban azonban jött két ork lovasság. Ők sem okoznak komoly gondot, csak akkor, ha oldalba kapnak. Ezt mindenféleképpen el kell kerülnünk. Az egyiknél található egy láda, 100 arannyal. (A veszteségem ezen a pályán összesen egy lovas volt, az is Carlsson csapatából. Őket nem nagyon kell kímélnünk, hiszen már csak egy csatára maradnak velünk.)

A kapott pénzből vegyünk egy páncélt a gyalogságnak. A pályán található egy szélmalom, próbaként szétlőttem, de nem találtam benne semmit.

3. Élőhalottak a temetőben

Ebben a küldetésben bukkannak fel először az élőhalottak. Először három zombi csapat jön. A legfontosabb dolog ebben a küldetésben a varázsló használata. Csak a mágussal és a lovassággal dolgoztam. A többieket le sem kell rakni, nehogy útban legyenek. A mágust bujtassuk el a legfelső ház sarkánál. Figyeljük a pozícióját, ha egy kis fa jelenik meg az ikongyűrűn, akkor az ellenfél nem látja őt. Használjuk a tűzlabdát, ha többször klikkelünk rá, akkor több varázslatot nyom el egyszerre. A zombikat könnyű leverni, elég, ha nagy veszteségeket okozunk nekik. Ilyenkor menekülni kezdenek, s automatikusan megsemmisülnek. A varázslót mindig fedezzük a lovassággal, s támadjuk meg azokat az élőhalottakat, akik túl közel merészkednek a mágushoz. A második hullámban érkezik még két ghoul és két zombi csapat. Őket ugyanezzel a technikával kell levernünk. (Ebben a misszióban egyetlen embert sem veszítettem.) Sehol sem találtam mágikus fegyvert.

4. Rablótámadás

Az uralkodó unokahúgát kell elkísérnünk egy közeli városba. Útközben azonban rajtunk ütnek a rablók. Ez az első nehezebb misszió. Nagyon kell vigyáznunk az ellenfél íjászaira, akik megszállták az egyik közeli domboldalt. Vigyünk minden egységet északra, így nem tudnak eltalálni. Állítsuk rájuk az ágyút és a számszeríjászokat, ők elegendőek lesznek. A lovasság és a mágus simán el tudja intézni a többieket. A második hullámban megérkezik még egy íjászegység, de ezt nyugodtan rábízhatjuk az egyik gyalogos csapatra. A nekromanta nem sok vizet zavar, ha a közelébe megyünk, elteleportál. Sajnos egyik egységnél sincs varázstárgy, és a két épületet sem éri meg szétlőni. (A veszteségem ezen a pályán összesen két lovas és egy íjász volt, de lehetett volna jobb is a teljesítményem.)

5/A. Városi támadás

Ez az egyik legnehezebb küldetés. Minden oldalról jönnek az ellenfelek, s elég sokan vannak. Kezdéskor rakjuk a képernyő aljára a tüzérséget, a varázslót, a két íjászcsapatot és a Grudgebringer gyalogságot fedezetként. A jobb felső sarokba rakjuk be az alabárdosokat. Kezdéskor figyeljük meg, hol is jelenik meg az első zombi horda. Akkor a legsérülékenyebbek, amikor kibújnak a földből. Elég egy jól irányzott lövés, s máris vége az egyik csapatnak. A másikat nyugodtan rábízhatjuk az íjászokra és a mágusra. Ha véletlenül elkapják a mágust, akkor még nem kell kétségbeesni. A tűzlabda akkor a leghatékonyabb, ha sok ellenfél van körülötte. Két-három után garantáltan elmegy az ellenfelek kedve a harctól. Közben nem szabad megfeledkeznünk a lovasságról északon. A közelben fog kibújni egy zombi horda, rögtön tapossuk le őket. Balról jön a második is, de egyelőre még messze vannak, ráérünk velük foglalkozni, ha a közelbe érnek. Közben az alabárdosok közelében megjelennek az ellenség íjászai. Támadjuk meg őket, de vessük be ellenük a lovasságot is. Bal oldalon meg fog jelenni még egy zombi csapat. Őket a számszeríjászok gondjaira kell bízni, csak éppen feléjük kell fordulnunk, hogy már messziről észrevegyük őket. A jobb oldalon befut egy csontvázcsapat. A hercegnő íjászai és a gyalogosok elegendőnek bizonyultak a legyőzésükre. Ha a mágus a közelben tartózkodik, akkor néhány tűzlabdát is beléjük vághat. Lentről fog jönni még egy csontváz bagázs és egy nekromata. A varázsló a legveszélyesebb, amint megjelenik, rögtön vegyük célba az ágyúval. Ha nem sikerül kicsinálni, akkor küldjük rá a lovasságot, de előtte ne felejtsünk el rájuk mondani egy dispel magic varázslatot. Már csak északról fog egy csontvázcsapat bejönni, de őket nem lesz nehéz leverni. A könyvesboltban van egy varázskönyv, amit vétek lenne otthagyni. Nyugodtan gyújtsuk fel a házat, hiszen csak így szerezhetjük meg. Az extra aranyakat pedig szedjük be a polgármestertől, mi sokkal nagyobb hasznát látjuk, mint ő. A veszteségek ebben a fordulóban már elég jelentősek voltak, három lovas és két gyalogosom is elesett.

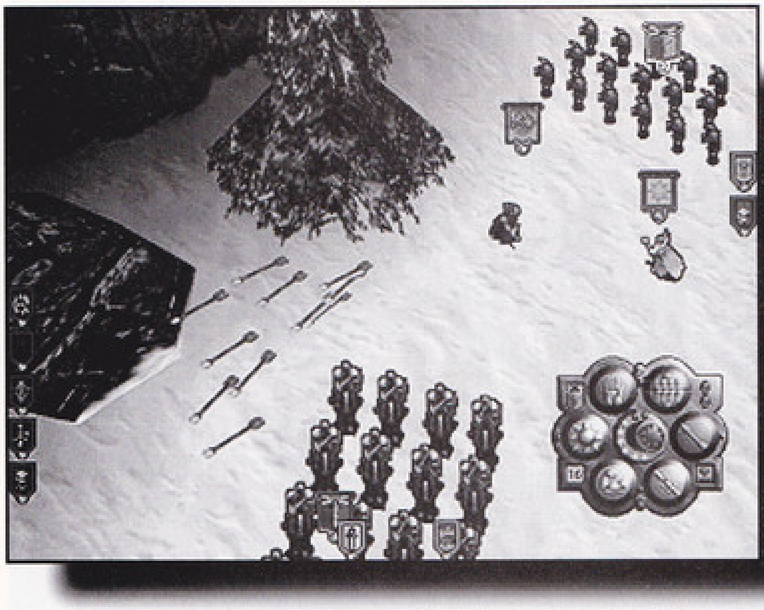
5/B. Küldetés

Ezt a küldetést csak akkor kapjuk meg, ha nem maradunk a városban, hogy megvédjük a hercegnőt. (Én maradtam.) Ekkor még időben érünk az erődhöz, az élőhalottak nem tudták elfoglalni. Itt most a legcélszerűbb a szikla mögé húzódni és várni, hogy az ellenfél támadjon. Az első élőhalott csapatot még könnyű megfutamítani. A probléma akkor kezdődik, amikor egyszerre két íjászcsapat is nekiáll támadni. Ilyenkor egészen jól jönnek a királyi íjászok, mivel ők a szikla mögül is jól tudnak lőni. Nálam a varázsló egészen jól tudta irtani őket a tűzmezővel. A legnagyobb problémát a varázsló okozta. Amint megjelenik a színen, egyből eresszük rá az ágyút, különben elég csúnya dolgokat képes produkálni. A varázsló halálával megtörik a harci kedv. Lesz még egy komolyabb ellenfél, az élőhalottak lovassága. Ezek elég gyorsan mozognak, és igen kemény ellenfelek. A legjobb módszer ellenük az, ha megállítjuk a rohamukat a gyalogsággal, majd oldalba kapjuk őket a lovassággal. Így szinte veszteség nélkül le lehet őket verni.

6. A vár visszafoglalása

Ugyanaz a terep, mint az 5/b-ben, azzal a különbséggel, hogy itt nekünk kell támadnunk. A két íjászegység stabilan uralja a magaslatot, egyelőre ne is kísérletezzünk velük. Kezdésnél nem árt hátratenni a csapatokat, mivel így nem veszik őket rögtön tűz alá. Először csak egy zombi jön, de ő már nem lehet probléma. A varázsló kis szerencsével el tudja érni az íjászokat, s a tűzmezővel egy kicsit megritkíthatja a soraikat. Persze előfordul néha, hogy lelövik, de ilyenkor töltsük vissza az állást. Ha azonban folyamatosan mozgunk, akkor majdnem biztos, hogy megússzuk a dolgot. Az íjászok megfutamodása után hamarosan megjelenik a varázsló és a lovasság. Az ágyút egyből irányítsuk a mágusra, az íjászok és a lovasság elegendő a lovasság szétveréséhez. Ne felejtsük el leállítani a tüzérséget, ha a lovasok a tűzvonalba kerültek. Már csak két csontváz maradt hátra. Őket is érdemes egy kicsit megsütni a mágussal a közelharc előtt. Csaléteknek nyugodtan odadobhatjuk a király íjászait, rájuk úgysem lesz már szükségünk. (Ezen a pályán négy lovasom veszett oda és két íjászom.) Lehetett volna jobb

is. A csata után törp barátunk kér egy szívességet. Érdemes elfogadni az ajánlatát, mivel később hálából beáll a hadseregünkbe (az már más



lapra tartozik, hogy addigra már nem volt rá szükségem).

7. A törp szoros

Ez is egy elég húzós küldetés lehet, ha rosszul fogunk neki. A csata elején meg kell szabadulnunk két csontváz íjásztól. Helyezzük el úgy az ágyút, hogy mindkettőt elérje. Néhány találat után visszavonulnak, s szabad teret hagynak a csapatainknak. Ezután jelenik meg a nekromata. Vele vigyázzunk, mert hamar le tudja amortizálni az egységeinket. A legjobb módszer ellene az, hogy a lovassággal kikerüljük a varázslatait, majd amikor már elfogyott a manája, akkor nekirontani. Nem árt a gyalogságot és a törpöket készenlétben tartani, mivel egy wight- és egy csontvázegység is a közelben ólálkodik. Amint ezekkel végeztünk, vonjuk előre a számszeríjasokat. Egy kicsit nagyobb a hatótávolságuk, mint az élőhalottaké, így szinte veszteség nélkül le lehet őket szedni. A vízeséstől jobbra rejtőzködik még egy íjász, egy wight és egy csonti. A lovassággal érdemes őket lerohanni, de azért legyen készenlétben a törposztag is. A varázsló is besegíthet, de vigyázzunk nagyon, nehogy körbevegyék és lenyomják. Kellemetlen lenne pont itt a végén elveszteni őt. (A veszteségem ezen a pályán egy lovas és egy íjász volt. Nem is rossz arány.) A törpöktől hálából kapunk egy pajzsot, ami eggyel megnöveli a páncélozottságunkat. Én egyelőre a lovasoknak adtam, mivel ők a legdrágábbak.

8. Élőhalott rajtaütés

Ismét egy olyan misszió, ahol nagyon sok kellemetlenséget okozhatnak az ellenfelek, ha nem vigyázunk. A barlangokból meglepetésszerűen rontanak elő a zombik, a múmiák és a csontvázak. Kezdésnél vigyük a varázslót a legközelebbi barlang mögé, és gyújtsuk fel (ha van ilyen varázslatunk) a bejárat előtti területet! A lovasokkal csaljuk ki a zombikat, majd vonuljunk vissza! A jobb felső barlangból egy másik zombi csapat kúszik elő, őket bízzuk a jobb oldalra letett ágyúra és a számszeríjasokra! Igyekezzünk végezni velük, mivel a távolban már közeleg a csontváz gyalogság és egy íjászegység. Csaljuk be a csontikat az ágyú elé, majd a lovassággal kapjuk őket oldalba! Az íjászokat gyújtsuk fel, majd a gyalogsággal végezzük ki a maradékot. Ne felejtsük el kioltani a tüzet, ha a közelébe érnek a gyalogosok! Ne örüljünk ennek a sikernek, mert a neheze még hátravan. A középső barlangokból elő fog még jönni egy múmiacsapat is. Őket a tűzzel lehet leginkább az őrületbe kergetni, ne sajnáljuk tőlük. Legfelül vannak a wigthok és még egy csontvázcsapat. A wightokkal vigyázzunk, mert elég kemények, ráadásul náluk van a bátorság lobogója, tehát nem fognak elmenekülni. Egészen jól bírják a tüzet is, bár három tűzlabdával egészen jól szét lehet zilálni az alakzatot. Érdemes oldalba kapni őket a lovassággal, de nem árt a gyalogságot is bevonni a mókába. (A veszteségem három lovas, egy gyalogos és öt íjász volt. Kicsit elengedtem magam.) A kapott pénzből töltsük maximumra a csapatokat. A királytól kapunk ajándékba egy egységet, mely kétkezes pallossal van felszerelve. Vegyünk nekik egy páncélt azonnal! Nem túl jók, de arra kiválóan megfelelnek, hogy megakasszák az ellenfél rohamát. Az erdőben csatlakoznak hozzánk a flagellanok, akik igencsak jó harcosok. Adjuk nekik a pajzsot, a lovasságot meg szereljük fel a bátorság lobogójával!

9. Goblin rajtaütés

Készüljünk fel arra, hogy mindkét oldalon egyszerre fognak támadni a zöldbőrűek. A lovasságot, a mágust és a tüzérséget rakjuk a bal oldalra, a többieket meg a jobbra! Már lerakásnál indítsuk el a flagellanokat és a gyalogosokat jobbra! Itt hamarosan feltűnik egy goblin banda, amit szét kell vernünk. A másik oldalon az erdőből kijön egy goblin sámán és még egy goblin egység. Ezzel nagyon kell vigyázni, mert tele van goblin fanatikusokkal, akik ha a közelbe merészkedünk, véres rendet vágnak még a lovasság soraiban is. Az íjászok és az ágyú azonban már messziről képes őket megfutamítani. A mágussal varázsoljunk egy dispel magicet a lovasságra, majd rohamozzuk meg velük a sámánt! Eközben a másik oldalon a gyalogság már végzett az első goblinnal. Felülről azonban új ellenfél közeleg, egy óriáspók. Ketten azonban le tudják verni. A lovasságnak eközben délre kell húzódnia, mert ott meg egy hatalmas skorpió igyekszik a tüzérséget oldalba kapni. A tűzlabda igen hatékony ellene. Dél felől feltűnik a harmadik goblin banda egy pókkal megerősítve. A tüzérséget és az íjászokat eresszük rá, sőt ha van elég manánk, akkor a mágus is megereszthet egy-két varázslatot. Északról még várható egy hasonló támadás, de kis odafigyeléssel szinte veszteség nélkül ki lehet húzni. Varázstárgy sajnos nincs náluk, de szinte mindegyik goblin pénzt hord magánál. (A veszteség ezen a pályán mindössze egy lovas, három pallos forgató és három flagellán volt.)

10. Ork támadás

Véleményem szerint az egyik legnehezebb korai küldetés. Két oldalról is támadnak az orkok, szerencsére azonban nem egy időben. Nagyon fontos, hogy jól rakjuk le a csapatokat. Nálam az a taktika vált be, hogy a lehető legészakabbra raktam be az összes egységet. A gőztankot rögtön az elején elindítottam a dombra, így őket lőtték az íjászok. Sok kárt nem tudtak benne okozni, sőt még ha az útjába kerül valaki, akkor azt el is tapossa. Ez történt a bal oldalon, de vigyázzunk, mert a jobb oldalon egy ork csapat a mieink hátába akar kerülni. A két gyalogos egység már egészen könnyedén le tudja őket verni. Az ork íjászok fel vannak szerelve egy villámlobogóval, amely minden egyes mágikus ciklusban használható. Nos, ezt mindenáron meg kell szereznünk. Használhatjuk erre a célra a lovasságot is, mert a zászló nagyon fontos! Vigyázzunk, mert ha elmenekülnek, akkor viszik magukkal. Nem árt sietni, mert délről közeleg az orkok főereje. Ezek már lovassággal is fel vannak szerelve, sőt egy sámán is velük tart. Az íjászokkal egyelőre nem kell foglalkoznunk, hiszen ha kellőképpen északra raktuk le a csapatokat, akkor bőven a lőtávukon kívül leszünk. A sámánra egyből állítsuk rá az ágyút és a gőztankot. Ezután már csak idő kérdése, és győzünk. (Ebben a küldetésben egyetlen lovasom sem veszett oda, de a gyalogosok komoly veszteségeket szenvedtek. A zászló megszerzése tíz gyalogosomba került, odalett három íjászom és öt pallosos. A zászló azonban megér minden pénzt.)

11. A vár visszafoglalása

Az orkok által megszállt erődítményt kell bevennünk. A zöldbőrűek megteszik nekünk azt a szívességet, hogy kitámadnak. Kezdéskor az összes egységet húzzuk hátra, így a tűzvetőjük nem fog minket elérni. Elsőként egy ork disznócsapat támad, de ennyi ágyúval nem lesz nehéz őket leszedni. A második menetben jönnek a gyalogosok. Egyiknél van egy pajzs, ami a nyilaktól véd meg. Ezt mindenképpen meg kell szereznünk. Vessük be ellenük a mágust is. Jó, ha van „bilincs" varázslatunk, mert így egy kicsit egyszerűbb lesz megakadályozni, hogy elmeneküljenek. A pajzs birtokában már nem lesz nehéz dolgunk. Dobjuk le a kardot (ALT+tárgy), és vegyük fel a villámlobogót és a nyilaktól védő pajzsot a lovassággal. Cserkésszük be a közelebbi ballistát, és a villámokkal kapjuk le! Ne időzzünk sokat egy helyben, mert a tűzvető letarol! Időközben megérkezik az erősítés is, egy sámán és egy íjászcsapat képében. Őket bízzuk a mágus és a tüzérség gondjára! Az orkok nehézlovassága csak késve érkezik meg. Mikor elérik a sorainkat ne kíméljük őket az ágyúkkal. Aztán vessük be ellenük a gyalogságot! Mivel túlerőben vagyunk, nem lesz semmi probléma. Időközben nem maradt más ellenfél, csak a ballista, a tűzköpő és két íjász. Az ágyúkkal vegyük célba az íjászokat, a lovassággal meg támadjuk meg a tűzköpőt.

(Itt elvesztettem a lovasságom felét, mivel az utolsó pillanatban az egyik dárdavető pont telibe talált. Hiába van ilyen.) A küldetés végén választhatunk, hogy melyik

tüzérséget tartjuk meg, én mindenféleképpen a mozsárágyút ajánlom.

12. Harc a vámpírral

Az elején csak a mozsárágyút kell a ház jobb oldalára lerakni. A többi egységet pakoljuk a másik oldalra, de legyen elöl a íjász és a Grudgebringer gyalogság (feltéve, ha náluk van a varázskard). A lovasságnál legyen a villámzászló és Ptolos pajzsa. A mozsárral aprítsuk fel a két jobb oldali íjászt. Ha a vámpír megjelenik, akkor ne habozzunk őt sem megtámadni. Középtájban az egyik épület mögött rejtőzködik egy ghoul horda. A mozsárral lőjünk a ház mögé, még akkor is, ha nem látunk ott semmit. Sikeres lövés esetén megindul az általános támadás. A ghoulok nem is okoznak problémát, a wraith-ek viszont annál inkább. Őket csak mágiával vagy varázsfegyverrel lehet elpusztítani. Nem rossz módszer, ha a lovassággal menekülünk előlük, s minden körben beléjük engedünk néhány villámot. A vámpírt is a villám zászlóval vertem le, bár nagyon kell vigyázni, nehogy eltaláljon valamelyik csúnya varázslatával. Van nála egy varázspálca, mely segítségével minden varázslatot eggyel kevesebb manáért süthetünk el. Igazán jól fog a varázslónk kezében mutatni. A küldetés végén ne felejtsük el szétlőni a tornyot, egy varázskard lesz a jutalmunk.

13. Az első főellenfél: a vámpírlord

Itt a legnagyobb gond az lesz, hogy a barlangba nem tudjuk bevinni az ágyúkat, ezért kénytelenek leszünk nélkülük boldogulni. A főszerepet a mágus, az íjászok és a lovasság fogja játszani. Az ellenfelek közül a leghúzósabb a vámpírlord lesz, akit a villámzászlóval már a csata elején célszerű elkapni. A többiek nem túl veszélyesek. Lesz néhány zomi és csonti, de őket a már megszokott módszerekkel ki lehet iktatni. A küldetés elején kapunk egy nyakéket a hercegnőtől. Ha elpusztul az egység, akkor egy hatalmas robbanás fog bekövetkezni. Őszintén szólva én nem használtam, nálam nem halhat meg egyetlen egység sem. (A veszteségem itt már elég jelentős volt, a lovasaim fele elesett, s a flagellanok is hárommal kevesebben tértek vissza. Ez persze már nem probléma, hiszen van 5000 felesleges aranyam.)

14. Küldetés

Itt csatlakoznak hozzánk először az ogre zsoldosok. Szerintem ők a legjobb harcosok az egész játékban, csak gyakran elfutnak a csatából. Adjuk oda nekik a bátorság lobogóját. A csata egy erdei tisztáson zajlik, ahová minden irányból özönlenek az orkok. Én a bal alsó sarokba zsúfoltam be az összes egységemet. A mozsár nagyszerűen be tudta lőni az egész terepet. Kezdéskor az összes gyalogosegységet felküldtem északra az ogrék vezetésével. Ők ott elvoltak a zöldekkel. Ezalatt a lovasság és a mágus remekül összejátszott. A mágus lebénította a „bilincs" varázslattal az orkokat, a lovasok meg oldalba kapták őket. A siker garantált volt. A folyó mögött jobbról két íjászcsapat is megpróbált besunnyogni a képbe, de a mozsárágyúval darabokra téptem őket. A veszteség nevetséges volt, hat flagellan veszett csak oda. Jó küzdelem volt.

15. Az ork tábor

Mindenképpen döntsünk a tábor megtámadása mellett, különben az ogrék nem állnak be hozzánk. Használjuk a kapott törvényen kívülieket is, náluk nem számít a veszteség. Itt is nagyon fontos a kezdés. Én mindenkit a térkép alsó részébe pakoltam be. A mozsárral rögtön lőjük szét a legközelebbi goblin bandát (vigyázat, fanatikusok is akadnak közöttük)! Közben az ogrékat és a zsiványokat küldjük északra az íjászok ellen! A mozsár második célpontja legyen a ballista. A gyalogosok húzódjanak délre, mert az erdőből pókinvázió várható. A lovasság vegye üldözőbe a menekülő goblinokat. Ne engedjük őket meglógni, mert elviszik a zsákmányt. Idővel a barlangban maradt zöldbőrűek is észbe kapnak. Lesz egy olyan ork egység, melynél egy mágia ellen védő lobogó van. Ezt mindenféleképpen szerezzük meg! Az ogrékat és a zsiványokat uszítsuk rá a sámánra, ne varázsolgasson feleslegesen! Jön még néhány orkcsapat az erdőből, de ezeket a gyalogság és a lovasság együttes erővel könnyedén elintézheti. Ezt a missziót is meg lehet oldani minimális veszteséggel. Inkább az ogrékat vessük be a rázósabb küldetésekben, mivel ők csak 40 aranyba kerülnek fejenként. Nehéz misszió, de majdnem 3000 aranyat hoz a konyhára, no meg az ogrékat.

16. Rajtaütés a hóban

Most a legfontosabb az, hogy a megfelelő helyre rakjuk a mozsárágyút. Én a jobb oldalra pakoltam egészen közel a sziklafalhoz. Innen simán eléri az ellenfél tűzvetőjét. A lovasságot és az ogrékat rakjuk bal oldalra, de rögtön támadjuk is meg velük a zombikat, mivel a tűzvető már célba vett, és nem árt elmozdulni. Ezeken kívül csak a mágusra van még szükségünk, a többieket nem is kell leraknunk. Nem árt tudni, hogy a szorosban van még egy íjászcsapat, amit nem látunk, s a szikla mögött egy egész wight horda bujkál. Ezeket a mozsárral szépen elintézhetjük, de először összpontosítsunk a tűzvetőre! Hátul lesz még egy nekromanta is, akit csapjunk agyon sürgősen egy villámmal. Jön még néhány csontváz gyalogság is, de őket az ogrék elintézik. Legvégül megjelenik még két wight csapat. Meneküljünk előlük el a lovasokkal, de közben ne sajnáljuk tőlük a villámokat sem! Időnként pörköljünk eléjük a mozsárral! Ezzel a módszerrel hamar felmorzsolódnak, s nem lesz nehéz elbánni velük. A veszteségem ezen a pályán mindössze két lovas volt.

17. Trollirtás

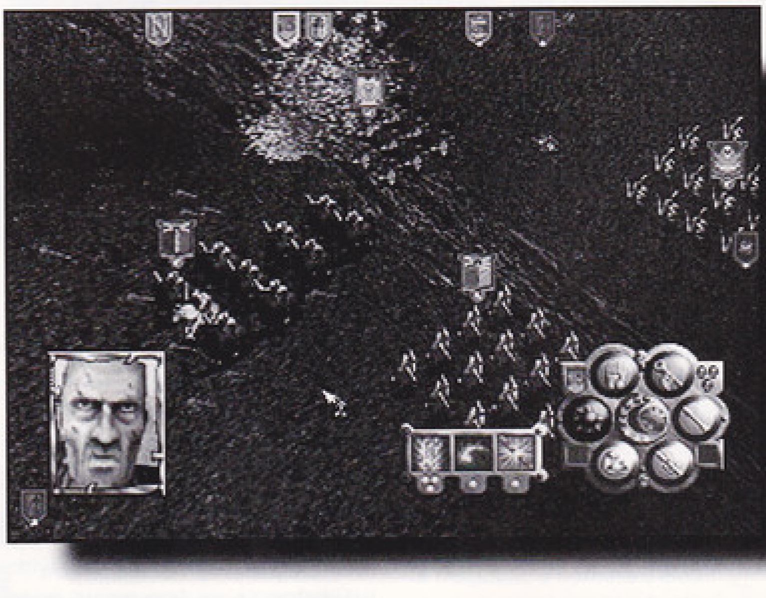
Most régi barátunknak, Ragnarnak lesz szüksége a segítségünkre. A trollok ellen a legjobban tűzzel lehet harcolni. A legjobb velük szemben a tűzmágus a lángoló koponyával. Én szinte csak vele csináltam meg ezt a pályát. A tizenhárom trollból 10-et a mágus vadászott le. Nincs is sok hozzáfűznivalóm a pályához. Csak a lovasokat, az ogrékat és a mágust pakoltam le. (A veszteség itt is csak két lovas volt. Piece of cake.)

18. Élőhalott invázió

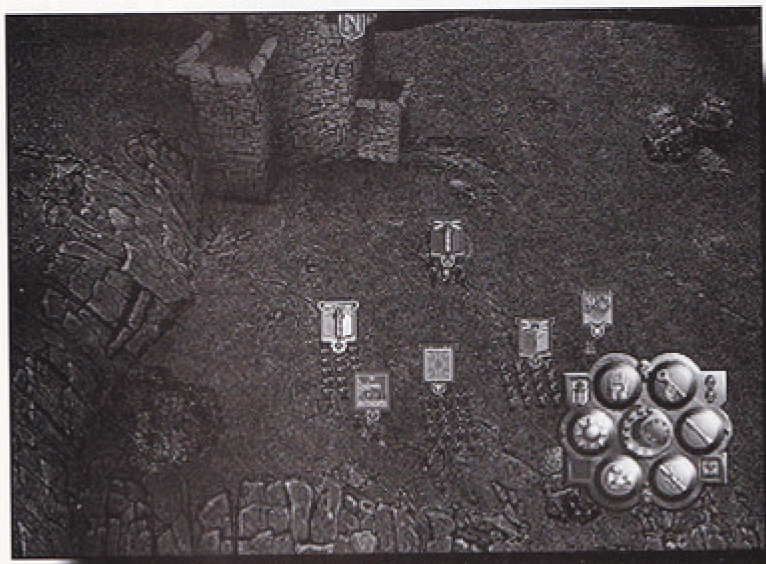
A második főellenfél előtt még egyszer megpróbálnak megállítani. A legjobb az, ha mindenkit a jobb oldalra pakolunk. Helyezzük el úgy a tüzérséget, hogy még elérje a fennsíkon gyülekező élőhalottakat! Használjuk bátran a mágust. Ezen a pályán kaptam meg először a meteort, amit aztán boldogan vetettem be. Nagyon kell vigyáznunk a csontváz harci szekerekre, mivel igen jól rohamoznak. Nagyon tudom ajánlani ellenük a villámokat, kis szerencsével egyből le lehet szedni őket. A wraith egységnél lesz egy kark, ami villámokat tud szórni. Csak akkor használható, ha már közelharcba keveredtünk, távolról csak a zászló vethető be. A tűzvetőt a lovasokkal érdemes kiiktatni, két-három menetből megoldható. Tulajdonképpen nem is nehéz ez a pálya, a lényeg az, hogy a tüzérség mellett mindig legyen egy-két gyalogos hadosztály, aki elintézi az áttörőket. A veszteségeket itt már nem is nagyon számoltam, hiszen volt vagy 15 ezer felesleges aranyam.

19. A második főellenfél: Hand of Nagash

Ha eddig mindent jól csináltunk, akkor nem lehet probléma ez a küldetés sem. A dombtetőre rakjuk be a tüzérséget és az íjászokat! A domboldal két oldalát jól erősítsük meg, hiszen csak itt tudnak feljönni az élőhalottak. A mozsárral szedjük szét a bal oldalon araszoló csontvázakat. Errefelé igyekszik egy élőhalott lovascsapat is, de ők valamilyen oknál fogva megállnak a domb alján (a többiektől nem férnek oda). Használjuk ki ezt az alkalmat, és nemes egyszerűséggel gyűjtsuk fel őket (lesz náluk egy erőital). Közben ne feledkezzünk meg a másik oldalról sem! Itt is támad egy lovashorda, de ez az itt állomásozó gyalogosokkal és a lovassággal könnyedén elintézhető. Közben megérkeznek az íjászok is. Őket a tüzérség és az íjászok fogják kezelésbe venni. A bal oldalon felfelé ólálkodik egy wraith csapat, ne feledjük el, hogy őket csak mágikus fegyverrel tudjuk megsebezni. Ha



ezekkel végeztünk, akkor küldjünk előre valakit felderítőnek. A második hullámban a harci szekerek támadnak. Ellenük nincs orvosság (kivéve a villámlobogót), ki kell támadnunk. A baloldalon hátul áll egy elárvult harci szekér. Ha szorosan a térkép széle mellett közelítjük meg, akkor nem fog



észrevenni, és messziről elintézhetjük. A harmadik hullámban érkezik meg Hand of Nagash. Vele nem érdemes közelharcba keveredni, túlságosan erős. A meteort viszont nagyon nem bírja, én rendszeresen azzal szedem le. Hátra van még egy íjászcsapat és egy wraith egység. Nem lehet gond az eliminálásuk.

20. A hegyszoros

Ebben a küldetésben nem igazán lehet sokat taktikázni. Az élőhalott lovasok és harci szekerek gyorsan és könyörtelenül jönnek. Az összes gyalogos egységet leraktam, és az erőfölényemmel nyertem meg ezt a csatát. A mozsár és a tűzmágus besegített egy kicsit, de nem volt jelentős szerepük ebben a csatában. Ne felejtsük el a lovassággal használni a villámzászlót. Ha kezdésnél a bal oldalra rakjuk az összes egységünket, akkor ott is fognak jönni az ellenfelek. Néhány lovas veszteséggel meg lehet oldani ezt a pályát. A törpök most már véglegesen beállnak a csapatunkba, nem árt nekik vásárolni egy plusz páncélt.

21. Az elfek erdeje

Most az elfek szent tisztását kell megvédelmeznünk az élőhalottaktól. Elég jelentős erőkkel vonultak fel, de szerencsére még nem vettek észre minket. Húzódjunk le délre, mert ellenkező esetben a két tűzvető csúnyán elintézhet. Kezdjük el lőni az ellenfél varázslóját az ágyúval. Kis szerencsével néhány lövés után leszedhetjük. Erre megindul az általános támadás. A mozsárral próbáljunk meg minél több egységet kiszedni még távolról. Használjuk a három lovasságot és az elfeket (ezek nem jönnek velünk tovább). A mágussal bénítsuk le a közelbe merészkedőket, majd gyújtsuk meg őket. Ne nagyon támadjunk ki, csak akkor, ha legalább a bal oldali tűzvetőt leszedtük. Jobbról a későbbiekben jön még néhány íjászcsapat, de a mozsár ellen nem nyerhetnek. Használjuk bátran a kapott grál lovagokat is, mert kiváló harcosok. Pénzünk van bőven, tehát nem kell attól félnünk, hogy nem tudjuk feltölteni a csata után az egységeinket. Sajnos varázstárgy nem volt a közelben.

22/a. Segítség az enteknek

Használjuk ki az elf íjászok mozgékonyságát és hatósugarát. Elég gyorsan mozognak, nem lassítja őket le a terep, és mellesleg igen erőseket lőnek. Az entet nyugodtan használhatjuk közelharcra, szinte lehetetlen leverni. Ha a mágus közeledik, akkor viszont nem árt résznél lenni, mivel tűzzel hamar el lehet intézni. A domb tetejére rakjuk le a mozsárágyút és az elf íjászokat. A domb két oldalára rakjuk le az összes gyalogságot és a három lovasosztagot. A jobb oldalin fognak többen feljönni, ide érdemes rakni az ogrékat és az entet. Az emelkedőn lelassulnak az élőhalottak, ezért ez ideális terep a támadásra. Három hullámban fognak támadni, de a legveszélyesebbek a harci szekerek lesznek. Egy wight csapat és egy a nekromanta marad utoljára. Őket csalogassuk ki az állásaikból. Ha jól helyeztük el az egységeket, akkor szinte veszteség nélkül meg lehet oldani ezt a pályát.

22/b. Rajtaütés az erdőben

Ezt a küldetést csak akkor kapjuk meg, ha nem segítünk az enteknek. Nagyon kell vigyáznunk, mert két oldalról fognak támadni, s könnyen bekerítenek. Egy vámpír is segíti őket, akit nem szabad elhanyagolni. Én azt csináltam, hogy a bal alsó sarokba bezsúfoltam mindenkit, így volt elég időm a mozsárral megszórni a rohamozókat. A mágus is elég szépen aratott a lángoló koponyájával. Vigyázzunk nagyon az élőhalott lovasokra, mert elég sokan vannak. Érdemes bevetni ellenük a lovagokat. Sajnos varázstárgy itt sem volt senkinél.

23. Az utolsó próbálkozás

Már csak ez a küldetés áll köztünk és a Fekete Grál között. Az élőhalottak ebben a küldetésben inkább az íjászokat és a tűzvetőket preferálják. Telepítsünk mindenkit a bal alsó sarokba, lőtávon kívül. Adjuk Ptolos pajzsát a muskétásoknak. Így nagyszerűen le tudják szedni az élőhalott íjászokat, míg ők sértetlenek maradnak. A közelebbi tűzvetőt is el tudjuk intézni, csak arra kell nagyon vigyáznunk, hogy mindig mozgásban legyünk. A legveszélyesebb ellenfelünk ezen a pályán a nekromanta lesz. Ide-oda teleportál, s előszeretettel támadja meg a muskétásokat. Amint kiirtottuk az íjászokat, csaljuk le a fenti tűzvetőket védő csontvázakat. Alul nem lehet probléma őket leszedni, északon meg a mágus és a meteorok végzik el a piszkos munkát. Majdhogynem veszteség nélkül meg lehet csinálni ezt a pályát is. A felső toronyban van egy sisak, ami a tűz ellen véd meg minket.

24. A harmadik főellenség: Black Grail

Az út jobb oldalára célszerű telepíteni az állásainkat. Nincs tűzvető, tehát nem kell tartani a távolsági fegyverektől. Lesz ugyan néhány íjász a domboldalon, de őket a mozsárágyú hamarosan jobb belátásra kényszeríti. Három hullámban támadnak, az elsőben jönnek a harci szekerek és két ghoul egység. Vigyázzunk velük, mert két oldalról érkeznek! A legjobb az, ha a mágus lebénítja őket, majd az ágyúval támadunk. Először a szekerekre koncentráljunk, a ghoulok ráérnek. A második hullámban jön még két harci szekér és két múmiaegység. Nos, ők elég kemények, bár a tüzet nagyon nem bírják. A múmiákat mindig gyalogos egységgel támadjuk meg először, és csak ezután vessük be a lovasságot. Nem rossz módszer, ha a törpöknek odaadjuk a tűz ellen védő sisakot, megtámadunk egy múmiaegységet, majd felgyújtjuk a terepet. A törpök sértetlenek maradnak, a múmiák viszont megpörkölődnek egy kicsit. A nekromantát intézzük el, amint csak lehet, nálam sikeresen beleszaladt egy meteorba. Miután letisztítottuk a terepet, csalogassuk elő a sötét lovagokat. Vigyázzunk velük, mert nagyon erősek. Nem árt, ha lebénítjuk őket, de ha nincs ilyen varázslatunk, akkor a lovagjainkkal támadjunk először. Aztán vessünk be ellenük mindent. Az egyik középső épületben van egy erőital. A veszteségeim itt már elenyészőek voltak, két-két lovasom maradt a mezőn mindössze.

25. A piramis

Nos, elérkeztünk utunk végére. Itt van Dread King és a hadserege. Előre közlöm, nem lesz egyszerű ez az utolsó küldetés. Igyekezzünk középre elhelyezni az egységeinket, de úgy, hogy az ágyúnk még elérje a legközelebbi tűzvetőt. A múmiák ellen a legjobb megoldás a tűz, de azért ne bízzuk el magunkat. Ha sokan jönnek, pillanatok alatt végezhetnek velünk. Először még csak ketten érkeznek két irányból. Én úgy csináltam, hogy a mágussal lebénítottam az egyiket, majd nekieresztettem négy gyalogos egységet. Közben a gőztankkal úgy manővereztem, hogy a másik múmia közelébe kerüljek. Amikor lejárt a „bilincs" varázslat, gyorsan varázsoltam még egyet, de most a másikra. Mivel a közelben van a gőztank, egyszerűen eltaposom őket. Nem tudom 100%-osan megcsinálni, de a múmiák nagy részét így le lehet verni. Mindig legyen a közelben valaki, aki segít eltüntetni a maradékot. A második hullám egy kicsit keményebb, mivel itt már négy egység jön. A fenti módszerrel azonban elég jól le lehet őket gyűrni. Időközben jön néhány íjász, de őket a mozsárágyú és a Ptolos pajzsával felszerelt muskétások fogják fogadni. A legközelebbi tűzvetőt szedjük le az ágyúval, s ha tehetjük, kapjuk le a nekromantát is. Ő egyébként előszeretettel támadja a gőztankot, ne hagyjuk! A Dread King nem nagy gond, egy jól irányzott meteor a sírba teszi. Közelharcba ne menjünk vele, mert nagyon erős, s kicsi az esélye, hogy győzünk ellene. Maradt néhány tűzvető és íjász, de őket a muskétások már könnyedén elintézik.

Ez lett volna a Dark Omen teljes leírása. Ennek alapján nem lehet gond a végigjátszás, de ha valakinek szüksége lenne még egy kis magyarázatra, annak nagyon szívesen segítek.

Mocsy

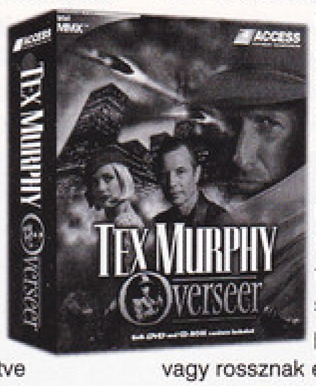
Overseer

Na, Texnek is befellegzett...

És most következzék az unalomig ismert, „Lássuk, milyen előzményei voltak a játék megjelenésének" szöveg. Egy szóban kifejezve ez nagyjából annyit tesz: semmilyen. Egész egyszerűen fogalmam se volt róla, hogy készül a Tex Murphy sorozat harmadik része, míg a kezembe nem kaptam a CD-ket. Sehol egy hirdetés, sehol egy info, aztán egyszer csak itt volt.

Hogy ki az a Tex Murphy? Azoknak, akik nem tudják a választ, tartanék egy rövid ismertetőt. Akkoriban tűnt fel a színen, mikor még nagy szó volt, ha valaki kétszeres CD meghajtóval rendelkezett. Mondjuk, ez így ebben a formában nem teljesen igaz, mert már előzőleg is volt egy vagy két kalandja, de igazából az Under a Killing Moon volt az a játék, ahol megismerték a nevét az emberek. Hogy mitől volt olyan nagy szám? Hát, borostás volt, ballonkabátja - mely kinézete alapján jó pár éves földi pályafutása során soha nem látott még vizet vagy egyéb tisztító folyadékot - lágyan omlott alá majd harminc centi széles vállairól, rettenetesen kétbalkezes volt, és még a monitoron keresztül is erős whiskyszagot árasztott. Egy ilyen „előnyös" külsejű detektív biztos befutónak számított. Sokat nyomott még a latban, hogy négy teljes CD-n terpeszkedett kalandjainak filmbetétekkel színesített változata, ami akkoriban még egyedülállónak számított a maga nemében.

Aztán később megjelent a Pandora Directive, melyre én személy szerint nem sok figyelmet fordítottam, viszont Csongor és Sakman beszámolói alapján az is „megérte a pénzét". És most volt szerencsém tesztelni
harmadik részt, az
Overseert. Az iga
megvallva nem v
teljesen meggyő
róla, hogy ezt tér
szerencsének leh
nevezni.



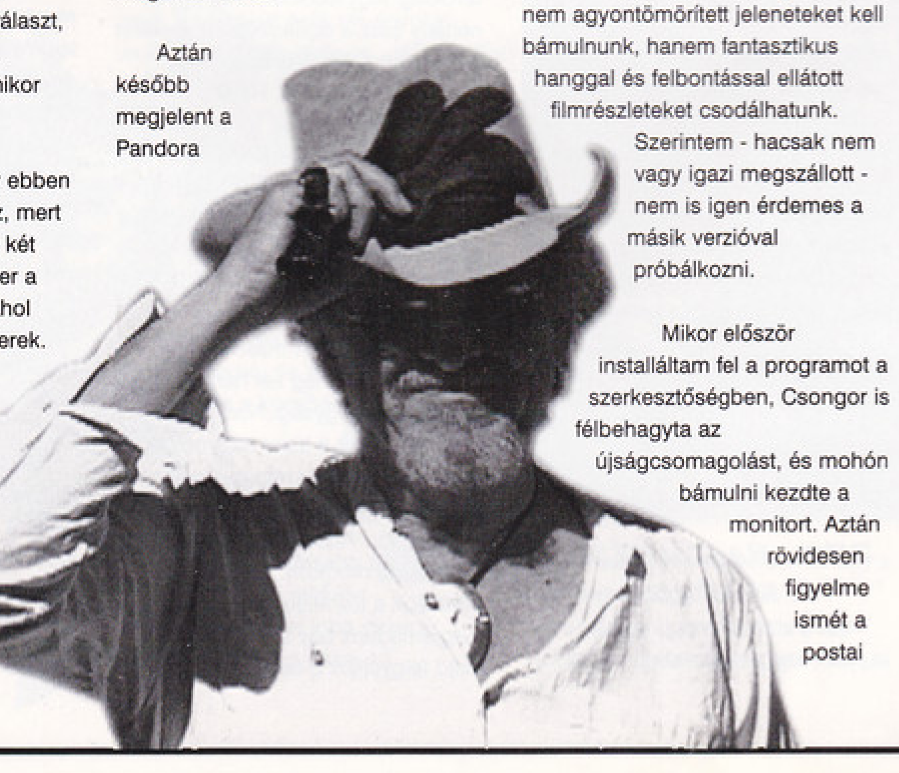
Ez alkalommal öt CD-t foglal el a játék, illetve a dobozba csomagolva egy hatodik is található, ami a többi bizonyos grafikai hibáit próbálja korrigálni. Ez lenne a DVD változat. Ez utóbbi megfelelő hardware eszközzel jelentős javulást hozhat a játékélményben, hiszen legalább nem agyontömörített jeleneteket kell bámulnunk, hanem fantasztikus hanggal és felbontással ellátott filmrészleteket csodálhatunk. Szerintem - hacsak nem vagy igazi megszállott - nem is igen érdemes a másik verzióval próbálkozni.

Mikor először installáltam fel a programot a szerkesztőségben, Csongor is félbehagyta az újságcsomagolást, és mohón bámulni kezdte a monitort. Aztán rövidesen figyelme ismét a postai előkészítés munkálatai felé fordult, miközben pár keserű kacaj hagyta el ajkait. Ekkor már én is szilajul káromkodtam, és szidtam a folyatásokért felelős akárkicsodákat. Amit láttam, botrányos volt.

Azt már megtanultam, hogy a színészek teljesítményét nem szabad az első percekben jónak vagy rossznak elkönyvelni. Többször előfordult már, hogy első negatív benyomásaim a játék végére megváltoztak. Nem mintha addigra az emberek beletanultak volna mesterségükbe, de valahogy a hangulat feledtette a kisebb-nagyobb hiányosságokat. Így volt ez a Gabriel Knight 2 és a Black Dahlia esetében is. De most nem.

Már leírtam, hogy miért is kedveltem az első részt. Szórakoztatóak voltak a karakterek, illetve - hm, ezt nem is említettem - volt valami egyéni a történetben. Hát ez az, ami mostanra teljesen a visszájára fordult.

Az egész sztori úgy kezdődik, hogy valami rosszul összevágott, de a készítők szerint biztos nagyon meghökkentő intro után csöng a videofon, és egy negédes női hang kezd hősünk fülébe duruzsolni, aki - valamire még emlékezhetett a forgatókönyvíró a karakter leírásából - rendkívül másnaposnak tűnik, és hogy ezt szíve hölgye ne lássa meg rajta, inkább legurul az ágyról. Ezután még vagy öt percen át prüntyögtek a szerelmesek, hogy ugyan mutassa már szépséges arcát Tex, aki egy négyéves ovis minden erélyével tartózkodott a cselekvés végrehajtásától. Mire végre mégis engedett a gyengéd erőszaknak, én már javában öklendeztem, és közben próbáltam a „hát ez undorító", illetve „basszus" kifejezésekkel nyomatékosabbá tenni véleményem.

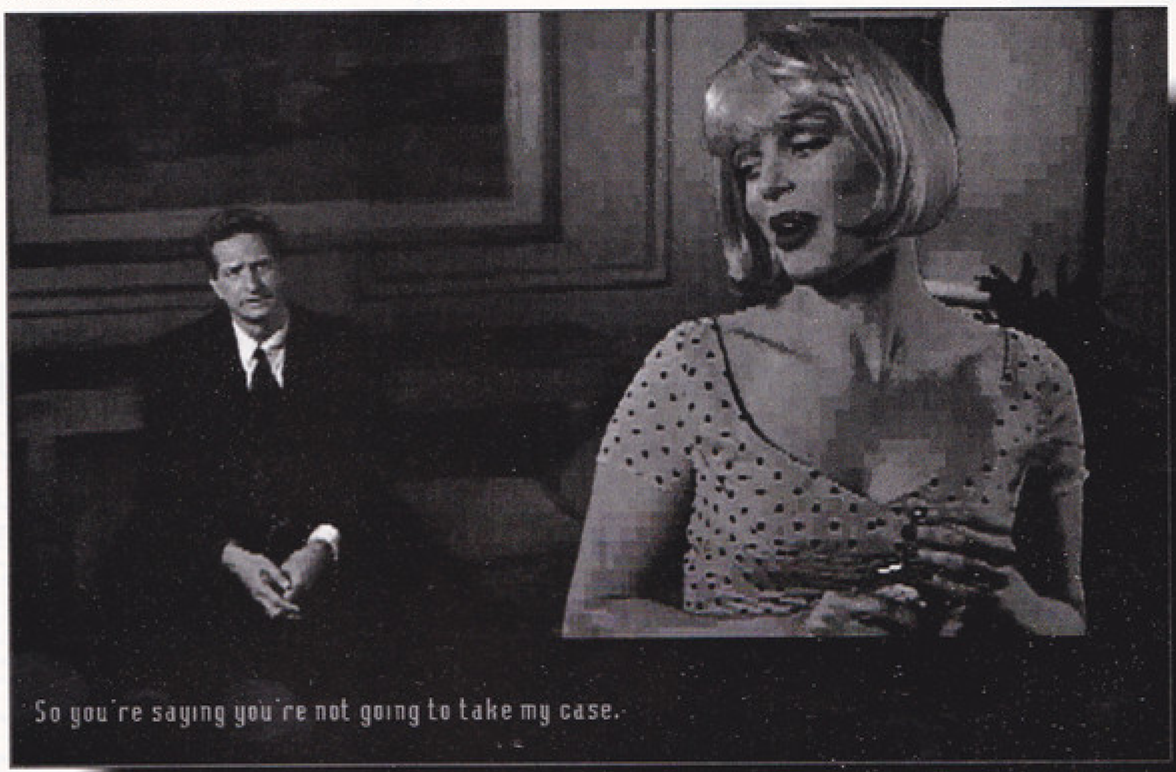


Itt aztán abba is hagytam a GURU-ban történő tesztelést, és kétségbeesett beszélgetésbe fogtam Súbarommal. Arról próbáltuk meggyőzni egymást, hogy nem számít az első benyomás, nem ronthatnak el egy olyan sorozatot, ami két nagyszerű résszel indult. Tévedtünk. Nem gondoltam, hogy ezt a borzalmat még lehet fokozni, de sikerült.

Az egész sztorira leginkább a negédes szót lehetne ragasztani.

Minden szereplő, minden mondat mintha a legutolsó szappanoperából ugrott volna elő. Megjelenik a kemény magándetektív - ő a főszereplő, úgyhogy ezzel még nincs is gond -, majd rövidesen színre lép a végzet asszonya. Na, ez a jelenet az, ami a lexikonban a tipikus szó alatt szerepel. A hölgy szőke, fiatal. Megáll az ajtóban, vár pár másodpercet, hogy felé terelődjön a figyelem, majd belép a szobába. Nem, nem is belép, inkább csípője ringatásával - mely jelen esetben inkább egy paralízises vonaglására emlékeztet - behullámzik. Aztán megszólal. Hangja mély, búgó, egy macska dorombolását juttatja a férfi eszébe - és egy ótvaros utcalányét a játékosába. És így tovább.

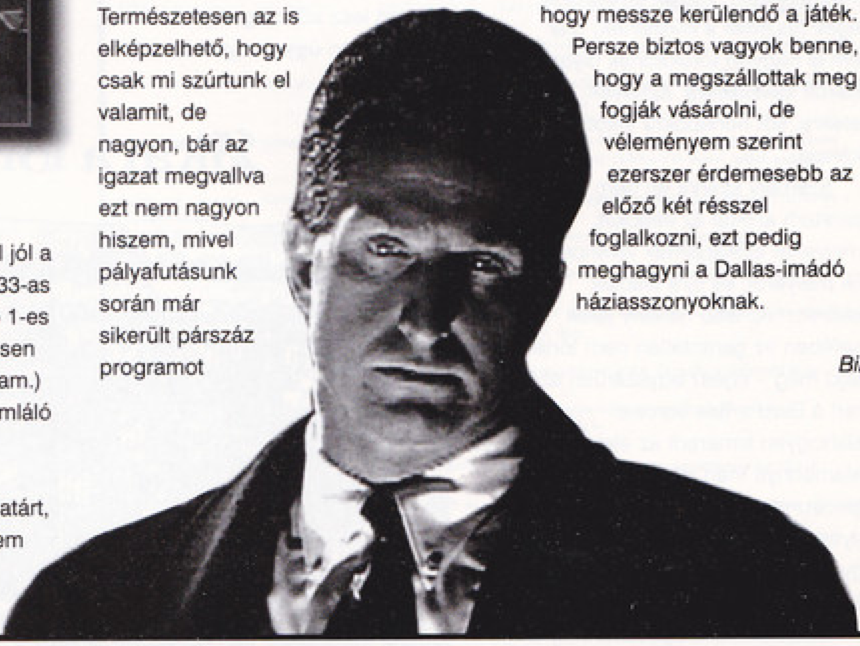
Oh, istenem! Az egész olyan elcsépelt! Olyan mesterkélt! És ez később csak még rosszabb lesz. Feltűnik Mrs. Erotikától Túlfűtött Donna Tonna, a százötven centi magas, de csak száztíz kilós férfifaló, aki, mint mondja, majd megveszik a magánnyomozókért, de bennem azt a benyomást kelti, hogy bármivel így van, aminek legalább két lába van, és ezek között egy ingerlésre



megmerevedő húsdarab fityeg. Szörnyű! Iszonyatos!

És akkor még a játszhatóságról nem is szóltam. Megmaradt a hagyományos irányítás: szabadon bejárhatunk egy teljesen 3D-s környezetet, mely Chris szerint nagyon szépen ki van dolgozva. Ez alatt azt kell érteni, hogy egy házban tényleg megtalálunk mindent, aminek ott kell lennie. Van szekrény, fényképek, asztali- és állólámpa, sakk-készlet, a konyhában hűtő, mikrohullámú sütő, a padláson a kacatok közül egy trófea mosolyog felénk, szóval elég sok apróssággal találkozhatunk. Csak éppen az a gond, hogy ezek között a cuccok között mozogni is kell, ennek biztosítása pedig nem megy túl jól a gépnek. Nekem jelenleg egy 233-as MMX-em van, Rivás és Voodoo 1-es gyorsító kártyával. (Természetesen egyiket sem támogatja a program.) Na most, a beépített frame számláló bizonyos helyszíneken megközelítette a 14 képkocka/másodperces álomhatárt, máshol jóval alatta maradt. „Nem létezik, hogy ez így legyen" - gondoltam, és próbaképpen végigfuttattam a játékot Csongor 266-os P II-esén, Voodoo 2-vel, illetve ATI RAGE Proval. Az eredmény szinte hajszálra ugyanaz volt.

Állítólag aztán találtak egy gépet, amin jól futott a program. Ebben az INTEL új 740-es grafikuskártyája volt. Ezt a (senki által nem használt) hülyeséget gond nélkül felismerte az install, és simán futott 30 fps-sel a játék. Mondom, ezt csak mesélték a szerk.-ben, én nem láttam. Természetesen az is elképzelhető, hogy csak mi szúrtunk el valamit, de nagyon, bár az igazat megvallva ezt nem nagyon hiszem, mivel pályafutásunk során már sikerült párszáz programot felinstallálnuk, és nagy részük gond nélkül működött.



Na, végezetül foglaljuk össze amúgy iskolás módra, mit is mondhatunk el a játékról. Sebesség: lassú. 3D támogatottság: (szerintem) nulla. Mozijelenetek minősége: agyontömörített, pixeles - DVD-n jó. Színészek: kötélre velük. Forgatókönyv: szemét. Sztori: passz.

Hát, nem túlzottan pozitívak az eredmények. Ezek alapján azt a következtetést tanácsos levonni, hogy messze kerülendő a játék. Persze biztos vagyok benne, hogy a megszállottak meg fogják vásárolni, de véleményem szerint ezerszer érdemesebb az előző két résszel foglalkozni, ezt pedig meghagyni a Dallas-imádó háziasszonyoknak.

Bird

INFO

● ACCESS S.	■ P100	◆ PHANTASMAGORIA
● ACCESS S.	■ 50 MB HD	◆ UNDER A KILLING MOON
● KALAND	■ 16 MB RAM	◆ PANDORA DIRECTIVE
	■ SVGA	
	■ 4x CD	
	■ SB COMP.	

61%

Bard's Tale

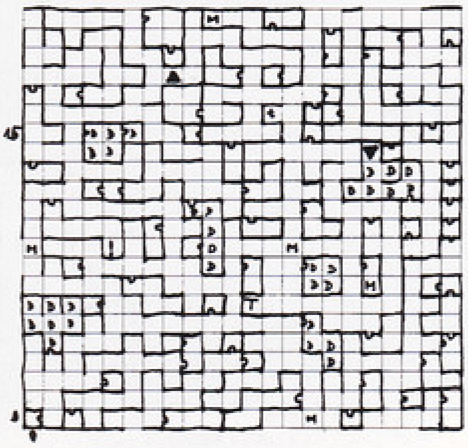
1. RÉSZ

Ebben a most induló - és remélhetőleg népszerű - rovatban olyan játékokról szeretnénk írni, amelyek nem a mostani „hardverőrült" korszakban születtek. Ezekhez nem kell „pentyium kettő 400 megahertz" és nem kell 3DFx kártya – sem a korábbi, sem a mostani 2-es változat. Ezekhez a programokhoz CSAK egy akármilyen PC kell. Szerintem ezek a játékok nem érdemlik meg, hogy feledésbe merüljenek, csak azért, mert manapság legtöbben hozzászoktak a szuper grafikához és zenéhez - miközben JÁTÉKOT már egyre kevesebbet látni! Arról most nem is beszélve, hogy az újabb és újabb „trónkövetelők" között elveszve a cégek (tisztelet a kivételnek) már nem is nagyon törekednek olyan játékok készítésére, amelyek hetekre, sőt hónapokra lekötik a játékost...

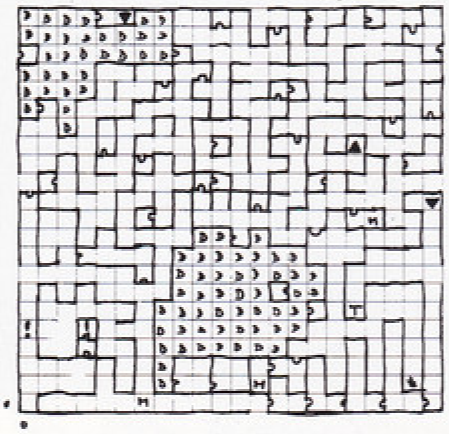
Személy szerint én nem szeretem azokat az írásokat, amelyeket előkaparnak valahonnan a fiók mélyéről, és újra eladják nekünk... Az első néhány játék esetében ez garantáltan nem történik majd meg – egész egyszerűen azért, mert a Bard's Tale sorozat valahogyan kimaradt az életemből... Valamennyit még játszottam Spectrumon(!) az első résszel, de a folytatások teljesen elkerülték a figyelmemet. Természetesen nem véletlenül csaptam most a homlokomra: nemrég jelent meg az Interplay gondozásában a „The Ultimate RPG Archives", ami többek között a Bard's Tale-trilógiát is tartalmazza! Nosza, gondoltam, itt a remek alkalom, hogy pótoljuk ezt a hiányosságot! Így aztán a cikkek úgy fognak következni, ahogy haladok a játékokban. Később, remélem, mások is csatlakoznak a cikkírók közül, és nemcsak RPG-k és stratégiák kerülnek majd terítékre...

És most vágjunk a közepébe!

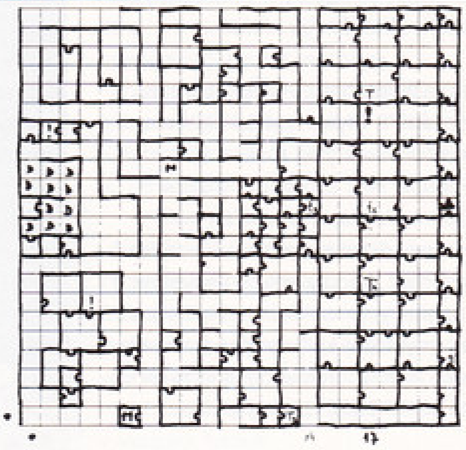
SEWER 1. szint



SEWER 2. szint



SEWER 3. szint



BARD'S TALE I.

A Bard's Tale első részének installálásánál a grafikus módnál válasszuk az EGA opciót (hátha a fiatalabb generációból még vannak, akik nem tudják, mi is volt a VGA és az SVGA előtt)! Hangkártyáról nemigen kérdezget a program – ezzel legalább nem lesznek problémák... Elvileg a CD-n van egy SLOMO nevű program is, ami arra hivatott, hogy túl gyors gépünket akár egy 4.77MHz-es XT sebességére lassítsa, de szerintem erre nem lesz szükség, ugyanis nincsen olyan ügyességi rész a programban, ahol a nagy sebesség gondot okozhatna. Amikor a cikket írom, akkor legalábbis még nem volt semmi problémám emiatt...

Most rögtön az írás elején szeretném megköszönni Festőnek a rengeteg újságot (köztük a Sinclair User-eket), amit előbányászott valahonnan, hogy ellásson engem térképekkel és tippekkel. Mert ugye mondanom sem kell, hogy itt még nem volt automap funkció a játékokban...

Néhány általános megjegyzés, mielőtt belevágnék a közepébe:

A különböző helyekről összeszedett térképek ellenére én is megrajzoltam a magaméit, hogy lehetőleg minden pontos legyen! Főleg, mert amilyen térképeket én találtam, azon nem voltak jelölve a speciális (teleport, spinner, anti-magic stb.) mezők! Nem minden speciális effektet rajzoltam be (például az egyszerű csapdákat nem), csak azokat, amelyek komoly problémát okozhatnak. De persze a hibátlanságért nem tudok garanciát vállalni (már csak azért sem, mert nem jártam minden térkép minden egyes mezőjén)! A művészi hatásról ne beszéljünk, remélem a Szerkesztő Úrral majd csak sikerül valamit kiötölni – alighanem a CD-n fogjátok megtalálni ezeket kép formájában!

A térképeken a következő jelölések láthatók:

Fekete háromszög = fel/lejárat
M = message (üzenet, fejtörő)
D = darkness (sötétség)
! = special (minél vastagabb a felkiáltójel, annál fontosabb)
Tx = teleport (kisbetű és szám a célt jelöli, például T2 és t2)
A = anti-magic (itt minden varázslatunk eltűnik)

Néha még számok is vannak a térkép szélén (a bal alsó sarok mindig a 0,0), ezeket csak magamnak írtam oda!

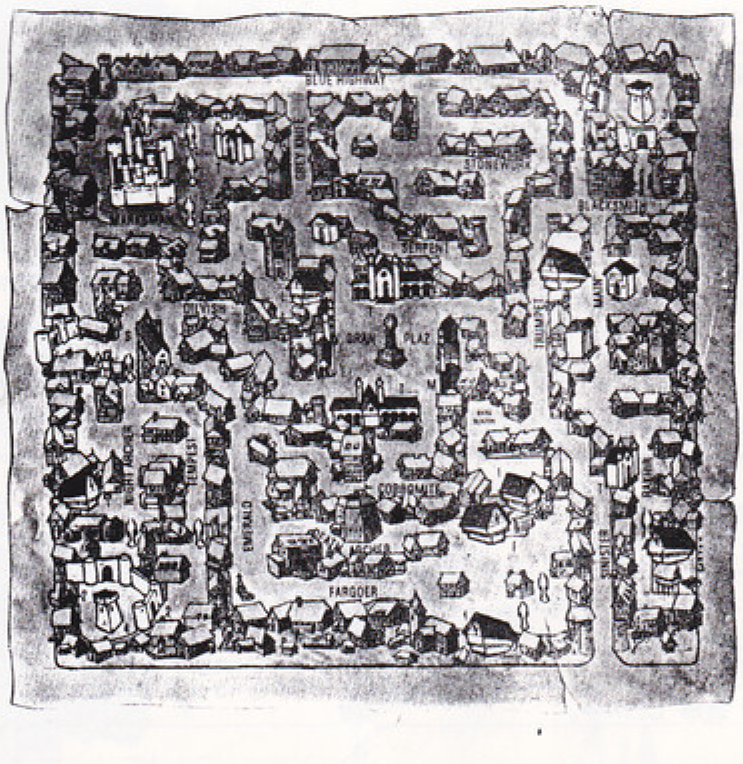
Szintén a CD-re kerül a teljes varázslatlista, amely elengedhetetlen a végigjátszáshoz, főleg mert csatán kívül csak négybetűs rövidítésükkel lehet a varázslatokra hivatkozni!

A program néha szintlépésnél neveket kérdez Skara Brae térképéről. Ez a térkép is ott lesz a CD-n (remélhetőleg a teljes játékkal együtt), ha nem minden név olvasható, akkor sincs nagy baj – az exe file-ból kiszedhetők a csupa nagybetűs válaszok! Ha valaki erre sem vállalkozik, akkor írjon egy mailt, és megmondom neki!

A gépkönyv szemérmesen hallgat az irányításról! Általában minden menüpont első betűje is használható az egér mellett (varázslásnál ilyenkor szintén a rövidítést kell beírni), de a főképernyőn érvényes gombokat nem árt megemlíteni:

A = ascend (felemelkedés, ha van

Skara Brae



Levitate varázslat, és a megfelelő helyen állunk)

B = bard song (éneklés)

C = cast spell (varázslás)

D = descend (leereszkedés, ha van Levitate varázslat, és a megfelelő helyen állunk)

N = new party order (sorrend megváltoztatása)

P = party attack (nézeteltérések lerendezése a csapaton belül)

Q = quit (kilépés - mentés nélkül)

U = use item (tárgy használata)

V = volume on/off (zene ki/bekapcsolása)

? = kiírja az időt

T = pause

1-7 = a megfelelő karakter megnézése

A csapdák kinyitásához nem kell okvetlenül tolvaj – bármilyen ügyes karakter megteszi. Minden szinten háromféle csapdával találkozhatunk, ha három (helyesen beírt) próbálkozásra sem sikerül kinyitnunk a ládát, akkor elkezdhetünk kétségbeesni, mert nem ismerjük a szint csapdáit – addig nem érdemes!

WIN95 felhasználók figyelmébe: a játékból nem lehet akármikor kilépni! A karaktereinket csak rendes - az Adventurer's Guildben történt - kilépésnél menti el a program! Komoly meglepetések érhetnek, ha csak úgy bezárjuk a DOS ablakot...

A Bard a játék kezdeti szakaszában nagyon fontos! Egy kivételével kiirtjuk az összes ellenfelet, elénekeljük a 4. dalocskát – és mindenki szépen felgyógyul! Később persze a Restoration varázslat gyorsabb, de ezt csak idővel tanuljuk meg... Szintén nem megvetendő a sok mágikus hangszer és fegyver sem!

A Hunter kritikus ütése is igen hasznos! Lesznek „sok HP-s" ellenfelek, akiknek hagyományos elpusztítása igen nehézkes lenne nélküle...

A varázslóknál a 7. szintű varázslatok megtanulása után váltsunk osztályt! A tapasztalat nullázódik, de minden egyéb tulajdonság (varázslatok is!) megmaradnak. Nálam az Archmage-ek voltak a legdurvább karakterek HP szempontjából is...

Csatában csak az első három karaktert üthetik fizikailag az ellenfelek, de a varázslatok mindenkit eltalálhatnak! Ennek megfelelően az első három karakternél törekedjünk (elsősorban) az alacsony AC-ra... Ez persze fordítva is igaz: a maximálisan lehetséges 4 ellenséges csapatból mi csak az első kettőt támadhatjuk fizikailag!

A Bard's Tale első része egy Skara Brae nevű városban játszódik, amit egy Mangar nevű varázsló elszigetelt a külvilágtól, és gonosz lényeivel átvette benne a hatalmat. Természetesen kicsiny csapatunk feladata lesz ennek a varázslónak az eliminálása és a rend helyreállítása. Első feladatunk egy csapat összeszedése és legalább olyan szintre hozása, hogy elindulhassanak a veszélyes küldetésre! Sokat lehet vitatkozni azon, hogy milyen party az ideális, de sajnos – ha előzetes információim helyesek –, nem nagyon van olyan összeállítás, ami minden részre ideális lenne! Próbálva megtartani a helyes egyensúlyt, nálam egy Paladin (a klasszikus harcosnál, remélem, egy kicsit többet tud majd), egy Hunter (kritikus ütés - nagyon fontos!), egy Bard (végül is erről szól a sztori, nem?), egy Monk (szintenként csökkenő AC), egy Conjurer és egy Magician indult neki a küldetésnek. A generálásnál ügyeljünk arra, hogy lehetőleg mindenkinek magas legyen a legfontosabb egy-két tulajdonsága: harcosoknál az erő és a kitartás, varázslóknál az IQ. A magas (14+) ügyesség nagyobb védettséget (csökkenő AC és a vadásznál jobb „critical hit"), a magas (14+) kitartás plusz életerőpontokat, a magas (14+) IQ pedig plusz mágiapontokat jelent. Érdemes ezekre is figyelni a dobálásnál! Az előregyártott karaktereket nem érdemes használni, mert elég gyengék ezek a tulajdonságaik, azt a pár tapasztalati pontot, amivel rendelkeznek, pedig hamar behozzuk...

Térképezők figyelmébe: minden egyes dungeon 22x22 méretű, és pontosan egymás alatt ill. fölött helyezkednek el – vagyis a pozíciónk nem változik a lépcsők használatával!

SKARA BRAE

Skara Brae városában eleinte semmi más dolgunk nincs, mint fejlődni! Amint kilépünk az Adventurer's Guildből (Nagyon fontos hely – egyedül itt tudunk menteni és kilépni a programból!), kicsit északra azonnal nézzünk el Garth üzletébe. Néhány csata után szép lassan elkezdhetjük felszerelni az embereinket. Rendszeresen látogassuk a Review Boardot (a Trumpet Street északi részén, a kocsma mellett) a szintlépésekért és Roscoe boltját (a főtértől északnyugatra) a varázslók mágiapontjainak feltöltésére. Néhány területre nem nagyon tudunk még bemenni, mert mindenféle szobrok állják utunkat – egyelőre ezekbe nem nagyon érdemes belekötnünk...

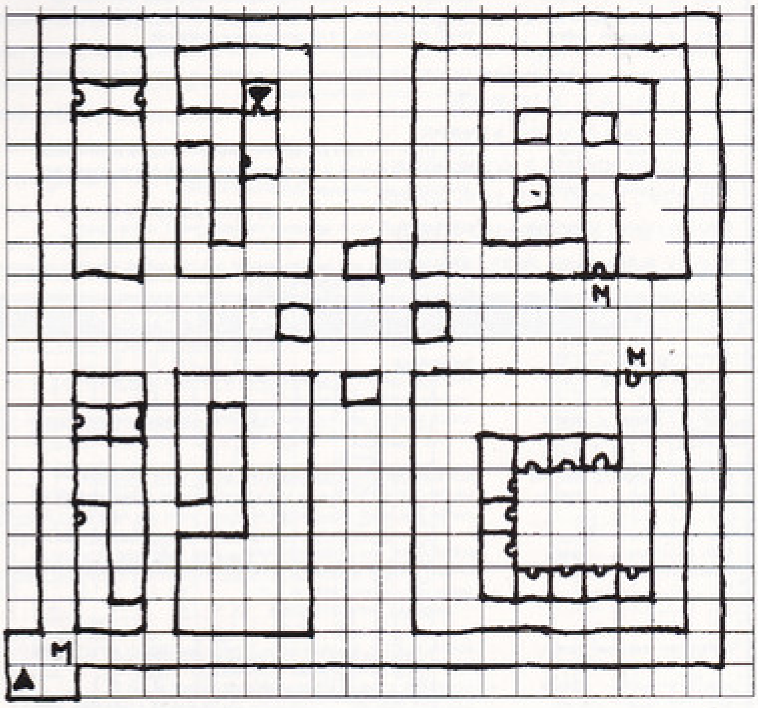
Körülbelül 4., 5. szinten már kinn maradhatunk éjszakára is: ekkor

VARÁZSLATOK A BARD'S TALE I.-BEN

NEVE	KÖLTSÉGE	HATÁSA	IDŐTARTAMA	RÖVID LEÍRÁSA
				CONJURER (INDULÓOSZTÁLY)
				Level 1:
MAFL	2	View	Medium	MAGE FLAME: mágikus fáklya, amely együtt mozog a varázslóval
ARFI	3	1 Foe	Combat	ARC FIRE: egy ellenfélre ható támadóvarázslat, mely hatékonysága a varázsló szintjétől függ.
SOSH	3	Self	Combat	SORCERER SHIELD: mágikus pajzs (AC csökkentő) a varázslónak
TRZP	2	30 feet	Instant	TRAP ZAP: a party előtt minden csapdát megsemmisít 30 láb (kb. 10 méter, avagy 3 kocka) távolságban
				Level 2.
FRFO	3	Group	Combat	FREEZE FOES: lelassítja az ellenfeleket, akiket így könnyebb megütni
MACO	3	View	Medium	KIEL'S MAGICAL COMPASS: megmutatja az irányt, amely felé a party néz
BASK	4	Character	Combat	BATTLESKILL: egy karakter harci tulajdonságát javítja (pontosságot és sebzést)
WOHL	4	Character	Instant	WORD OF HEALING: 2-8 HP gyógyulás egy karakternek
				Level 3.
MAST	5	Group	1 round in combat	ARCYNE'S MAGESTAR: rövid időre megvakítja az ellenfelek egy csoportját, akik a következő körben így nem támadhatnak
LERE	5	View	Long	LESSER RELEVATION: a MAGE FLAME továbbfejlesztett változata, ami titkos ajtókat is felfed
LEVI	4	Party	Short	LEVITATION: rövid időre semlegesíti a gravitációt, így a party képes átrepülni csapdák fölött, vagy fel- ill. leereszkedni szintek között (ahol ez lehetséges)
WAST	5	Group	Combat	WARSTRIKE: egy ellenséges csoporton üt 4-16 HP-t.
				Level 4.
INWO	6	Special	Until killed	ELIK'S INSTANT WOLF: egy farkast idézhetünk meg 7. tagnak a party megsegítésére
FLRE	6	Character	Instant	FLESH RESTORE: erős gyógyító varázslat, 6-24 HP-t gyógyít, valamint a mérgezést (poisoning) és az őrültséget (insanity) is
POST	6	1 Foe	Combat	POISON STRIKE: egy ellenfélt megmérgez
				Level 5.
GRRE	7	View	Long	GREATER RELEVATION: hasonló az LERE varázslathoz, csak nagyobb a hatótávolsága
WROV	7	Character	Combat	WRATH OF WALHALLA: egy karakterünk az ősi Norse hősök erejével és pontosságával fog harcolni
SHSP	7	Group	Combat	SHOCK SPHERE: szép nagy elektromos töltést küld egy ellenséges csoportba, 8-32 HP sebzést okozva
				Level 6.
INOG	9	Special	Until killed	ELIK'S INSTANT OGRE: egy Ogre jelenik meg és harcol a csapattal
MALE	8	Party	Indefinite	MAJOR LEVITATION: ugyanaz, mint a 3. szitű varázslat, de végtelen ideig tart (hacsak nem éri egy dispel, például Anti-magic mezőn vagy Adventurer's Guild-ben)
				Level 7.
FLAN	12	Party	Instant	FLESH ANEW: mint a FLESH RESTORE varázslat, de az egész partyra hat
APAR	15	Party	Instant	APPORT ARCANE: a jelenlegi pozíciótól megadott eltérésnyire teleportálja a partyt. Sajnos nem mindenhol működik...
				MAGICIAN (INDULÓOSZTÁLY)
				Level 1.
VOPL	3	Character	Combat	VORPAL PLATING: csapatunk egy tagjának a fegyverét (vagy kezét) mágikus mezővel vonja be, ami plusz 2-8 HP sebzést okoz
AIAR	3	Self	Combat	AIR ARMOR: a varázsló körül megsűrűsödik a levegő és védi őt.
STLI	2	View	Short	SABHAR'S STEELIGHT SPELL: minden fém világítani fog a party körül, felfedve a környező területet
SCSI	2	Party	Instant	SCRY SITE: a party körüli falakat beszédre bírja, "akik" felfedik a pontos pozíciónkat
				Level 2.
HOWA	4	1 Foe	Combat	HOLY WATER: már a neve is mutatja, hogy élőhalott ellenfelek ellen hatásos. 6-24 HP sebzést okoz nekik
WIST	5	1 Foe	Combat	WITHER STRIKE: megöregít egy ellenfelet, akinek ezáltal gyengül a védekezése és a támadása is
MAGA	5	Character	Combat	MAGE GAUNTLETS: a csata idejére "megacélozza" egy csapattag kezét vagy fegyverét, aki így 4-16 HP plusz sebzést okozhat
AREN	5	30 feet	Short	AREA ENCHANT: 30 lábon belül jeleznek a falak, ha lépcső felé közeledünk
				Level 3.
MYSH	6	Party	Medium	YBARRA'S MYSTIC SHIELD: a levegő megsűrűsödve védi az egész csapatot - akár egy láthatatlan pajzs
OGST	6	Character	Combat	OSCON'S OGRE STRENGTH: egy csapattag erejét megnöveli, hogy akkora sebzést képes okozni, mint egy Ogre
MIMI	7	Party	Combat	MITHRIL MIGHT: a csapaton már meglévő páncélokat erősíti meg a csata idejére
STFL	6	Group	Combat	STARFLARE: felgyújtja a levegőt egy csoportnyi ellenfél körül és megégeti őket 6-24 HP erejéig
				Level 4.
SPTO	8	1 Foe	Combat	SPECTRE TOUCH: 12-48 HP-t leszív az ellenfél életerejéből, mintha egy Spectre érintette volna meg
DRBR	7	Group	Combat	DRAGON BREATH: a varázsló képes lángot fújni egy csoportnyi ellenfélre, 8-32 HP-nyi sebzést okozva
STSI	7	View	Medium	SABHAR'S STONELIGHT SPELL: a föld és a kövek világítani kezdenek a party közelében, felfedve a titkos ajtókat is
				Level 5.
ANMA	8	Party	Combat	ANTI-MAGIC: a föld elnyeli a csapatra ártó szándékkal irányított mana egy részét, jelentősen csökkentve a varázslat erejét. Csökkenti az illúziók hatékonyságát és a sárkánytűz hatását is
ANSW	8	Special	Combat	AKER'S ANIMATED SWORD: egy mágikus kardot idéz meg (mintha 7. tag lenne) a csata idejére
STTO	8	1 Foe	Combat	STONE TOUCH: egy ellenfelet kővé változtat, de nem mindig működik
				Level 6.
PHDO	9	1 Wall	1 Move	PHASE DOOR: szinte minden falat eltüntet a party elől egy lépésnyi időre (amíg átléphetünk)
YMCA	10	Party	Indefinite	YBARRA'S MYSTICAL COAT OF ARMOR: hasonló az "AIR ARMOR" varázslathoz, de az egész partyra hat, végtelen ideig
				Level 7.
REST	12	Party	Instant	RESTORATION: teljesen felgyógyítja a csapatot. Gyógyítja a mérgezést és az őrültséget is
DEST	14	1 Foe	Combat	DEATHSTRIKE: nagy valószínűséggel kritikusan megüt egy ellenfelet
				SORCERER (NEM KEZDŐ OSZTÁLY)
				Level 1.
MIJA	3	1 Foe	Combat	MANGAR'S MIND JAB: pszionikus támadás, amely egy ellenfélen 2-8 HP-t üt, megszorozva a varázsló szintjével
PHBL	2	Party	Combat	PHASE BLUR: az egész csapat hullámzik és mozog az ellenfél szemében, így sokkal nehezebb minket eltalálni
LOTR	2	30 feet	Short	LOCATE TRAPS: mágikusan hatodik érzékével a varázsló képes érzékelni a csapdákat, ha feléjük néz
HYIM	3	Group	Combat	HYPNOTIC IMAGE: ha sikeres, akkor az ellenfelek egy csoportja elhibázza a következő körben a támadást
				Level 2.
DISB	4	Party	Instant	DISBELIEVE: ez a varázslat lerántja a leplet minden illúzióról. Az ilyen szörnyek eltűnnek
TADU	4	Special	Combat	TARGET-DUMMY: egy illúzió, amely nem képes támadni, de a támadások egy részét magára vonja
MIFI	4	1 Foe	Combat	MANGAR'S MIND FIST: a MIND JAB erősebb változata. Ez 3-12 HP sebzést okoz, szorozva a varázsló szintjével
FEAR	4	Group	Combat	WORD OF FEAR: félelmet kelt az ellenfelek egy csoportjában, akik így sokkal rosszabbul támadnak majd
				Level 3.
WIWO	5	Special	Until killed	WIND WOLF: egy illúziófarkast idéz meg a party védelmére. Minden illúziólény csak addig él, amíg az ellenfél át nem lát a trükkön és egy "hitetlenkedéssel" (disbelieve) el nem tünteti
VANI	6	Self	Combat	KYLEARAN'S VANISHING SPELL: a varázsló gyakorlatilag láthatatlan lesz az ellenfelek számára (nagyon nehéz megütni)
SESI	6	30 feet	Medium	SECOND SIGHT: megnöveli a varázsló érzékeinek élességét, aki így képes lesz minden speciális mezőt érzékelni a party előtt (falakon át is – ami néha megtévesztő

némileg gonoszabb és főleg számosabb lények lepik el az utcákat! A Sorcerer és a Magician 3. szintű varázslataiban már van csoportra ható támadóvarázslat is, elfogynak, és az elöl állókat szép lassan leverik. Ha használjuk a térképet (vagy készen vagyunk a rajzolásával), akkor a fő cél mielőbb lejjebb jutni innen. Néhány fontos

TAVERNA



ezek segítségével már komolyabb barbárbandák is helyrerakhatók! Ha mégsem minden úgy történne, ahogy vártuk, akkor a templomok ilyenkor is nyitva vannak, ahol akár elhalálozott karaktereinket is felgyógyíthatjuk – természetesen nem ingyen, de hát mi van ingyen ezen a világon?

Egy-két szinttel később már nem nagyon elégítenek ki minket az itteni csaták (vagyis tapasztalati pontok), kezdjünk hát lassan bele a komolyabb dolgokba!

WINE CELLAR

A város délkeleti részén egy szamurájharcos (szobra) próbálja utunkat állni – nem sok sikerrel. Ha a kicsit délebbre található kocsmában bort (wine) szeretnénk inni, akkor lezavarnak minket a pincébe, hogy szerezzünk magunknak. Pont ez volt a cél! Ez a terület még nem túl veszélyes – lényegében a városban található szörnyekkel fogunk találkozni, csak kissé nagyobb csoportokban. Mivel semmi használható nem található itt, menjünk a csatornákhoz vezető lejárathoz (az ÉNY-i részen).

SEWER 1. SZINT

Itt már feltűnik egy-két újabb szörny (zombie, black widow), és néhány csapdával is megismerkedhetünk (trap, darkness). Mindazonáltal inkább túlélőgyakorlatról van szó: gyenge karakterek mágiapontjai hamar információt össze kell szedni ezen a szinten (látogassuk meg az M betűvel jelölt helyeket), majd lépjünk tovább a 2. szintre a DK-i lépcső segítségével.

SEWER 2. SZINT

Itt már komolyabb összefüggő sötét területeket is találunk, lassan érdemes elővenni az SCSI varázslatot! Ennek ellenére az egyetlen fontos információt nem ilyen helyen fogjuk megtalálni… Ez pedig az Őrült Isten neve lesz, ami a belépőnk lesz majd a következő labirintusba! Itt még valamiféle utalás is olvasható, hogy az isten újra életre kel, ha ismét egyesül. Ez meg mit jelenthet??? Mindenesetre haladjunk tovább: a következő szintre csak levitáció segítségével juthatunk le (onnan, ahol valami lyukfélét látunk a padlón - két ilyen hely is van).

SEWER 3. SZINT

Az egyetlen komolyabb trükk ezen a szinten egy rafináltan elhelyezett teleporter, aminek „segítségével" könnyen végtelenített ciklusba futhatunk! A sok hasonló szoba között azonban találhatunk egy lépcsőt, ami közvetlenül felvisz a városba, Mangar tornyának a tövébe. Ennek a helynek a koordinátáit még érdemes lesz megjegyeznünk…

Ezen a szinten már előfordulhatnak komolyabb csaták, ha nem érezzük magunkat elég erősnek a következő labirintusra, akkor érdemes ide néhányszor visszatérni trenírozni! Az Őrült Isten templomába és a katakombába nem érdemes 9-10 szintnél gyengébb karakterekkel menni! Ez azt jelenti, hogy a varázslóink már javában tanulják a második osztályukat…

Ennyi volt a bevezető - a következő számban folytatjuk a többi labirintussal, és remélhetőleg eljutunk egészen Mangar legyőzéséig! Addig is minden véleményt szívesen várok E-mailen, hogy szerintetek érdemes-e ilyen régi játékokkal foglalkozni (én mindenképpen végigjátszom őket), illetve mire térjünk még esetleg ki!

Pellus
laszlo.peller@astra.hu.astra.com

				lehet!)
CURS	5	Group	combat	CURSE: megátkoz egy csoportnyi ellenfelet, akik morálja lecsökken – természetesen a támadásuk ereje is!
				Level 4.
CAEY	7	View	Indefinite	CAT EYES: gyakorlatilag végtelen ideig éjszakai látást biztosít a csapat minden tagjának
WIWA	6	Special	Until killed	WIND WARRIOR: egy illúzióharcost hív segítségül
INVI	7	Party	Combat	KYLEARAN'S INVISIBILITY SPELL: mint a "Vanishing Spell", csak az egész csapatra hat
				Level 5.
WIOG	7	Special	Until killed	WIND OGRE: egy illúzióogre-t hív segítségül
DIIL	8	Party	Combat	DESTROY ILLUSION: megsemmisít minden illúziót (barátit is!) és megakadályozza további ilyen varázslatok sikerét a csata idejére. Felfedi az alakváltók kilétét is, aki esetleg a csapatba férkőztek
MIBL	8	All foes	Combat	MANGAR'S MIND BLADE: pszionikus támadás, ami 10-40 HP sebzést okoz minden ellenfélnek
				Level 6.
WIDR	10	Special	Until killed	WIND DRAGON: egy illúziósárkányt idéz meg a csapat védelmére
MIWP	9	Character	Instant	MIND WARP: egy csapattagot megőrjít – hasznos lehet a megszállott csapattagokra varázsolva. Az őrült tag összevissza támad, a megszállott viszont célzottan a saját társait…
				Level 7.
WIGI	12	Special	Until killed	WIND GIANT: egy illúzió viharóriást idéz meg
SOSI	11	30 feet	Indefinite	SORCERER SIGHT: mint a "Second Sight" varázslat, de végtelen ideig tart
				WIZARD (NEM INDULÓ OSZTÁLY)
				Level 1.
SUDE	6	Special	Until killed	SUMMON DEAD: egy zombit vagy csontvázharcost idéz meg a csapatba
REDE	4	Group	Combat	REPEL DEAD: élőhalottak ellen 16-80 sebzést okoz
				Level 2.
LESU	8	Special	Until killed	LESSER SUMMONING: egy kis démont vagy elementált idéz meg a csapatba
DEBA	8	1 Foe	Combat	DEMON BANE: egy démonra általában végzetes erővel hat (32-128 HP), megtörve a varázslatot, ami ebbe az univerzumba hozta
				Level 3.
SUPH	10	Special	Until killed	SUMMON PHANTOM: egy közepes élőhalottat idéz meg
DISP	10	Character	Instant	DISPOSSESS: megszállott karaktert meggyógyítja
				Level 4.
PRSU	12	Special	Until killed	PRIME SUMMONING: egy közepes szintű elementált vagy démont idéz meg
ANDE	11	Character	Combat	ANIMATE DEAD: meghalt társunk a csata idejére úgy harcol, mintha élne
				Level 5.
SPBI	14	1 Foe	Combat (?)	BAYLOR'S SPELL BIND: megfordítjuk a játékot! Mi vesszük át az uralmat egy ellenfelünk felett, aki a mi oldalunkon fog harcolni
DMST	14	Group	Combat	DEMON STRIKE: ugyanaz a hatása, mint a "Demon Bane" varázslatnak, csak egy csoportra hat
				Level 6.
SPSP	15	Special	Until killed	SPELL SPIRIT: egy fő-élőhalottat idéz meg a csapatba
BEDE	18	Character	Instant	BEYOND DEATH: feléleszt egy csapattagot és egy életerőpontot ad neki
				Level 7.
GRSU	22	Special	Until killed	GREATER SUMMONING: egy fődémont hoz át a mi univerzumunkba, hogy a csapattal harcoljon

A Bárd dalai:

FALKENTYNE'S FURY:	harci tűzbe hozza a csapatot, akik így nagyobb sebzést okoznak csatában
THE SEEKER'S BALLAD:	fényt ad és növeli az esélyt a találatra csatában
WAYLAND'S WATCH:	az ellenfelekre hat, aki kevesebb sebzést fognak okozni a csatában
BAHD'R KILNFEST:	egy ősi elf melódia, ami gyógyítja a Bárd sebeit utazás közben. Csata idején a csapat minden tagja gyógyul tőle körönként 1 HP-t
THE TRAVELLER'S TUNE:	a csapat ügyességégt javítja, akiket így nyilván nehezebb eltalálni
LUCKARAN:	részleges "anti-magic" mezőt hoz létre, ami részleges védelmet ad a mágikus támadások ellen

Az általam (gyakran) használt varázslatok:

ARFI:	a játék későbbi szakaszában is használtam magányos (hátsó sorban álló) varázslók leszedésére
TRZP:	a felderítő varázslatokkal együtt hatékonyan takarít a csapat útjából. Ha nagyon rosszul állunk, akkor ládára is elsüthető (mondjuk már nem bimánk ki egy SHOCKER-t)
MACO:	az "indulóvarázslatok egyike. Mielőtt elindultam volna, Roscoe ajtajában bevarázsoltam egy WIDR,GRRE, MALE, MACO, SOSI és YMCA varázslatot, majd feltöltöttem magam manával. Szerencsére ezek legtöbbje elég sokáig tart…
LERE:	olcsó varázslat, olyan helyeken érdemes varázsolni, ahol rengeteg csapda (anti-magic, darkness) van
LEVI:	ez a varázslat elengedhetetlen néhány helyen, ahol nincs rendes lépcső…
WAST:	az egyik első csoportra ható varázslat. Elengedhetetlen az éjszakai túléléshez Skara Brae-ben (a játék korai szakaszában)
FLRE:	egész jó gyógyító varázslat
SHSP:	a játék későbbi szakaszában is jó használható csoportra ható varázslat
APAR:	a híres tleportáló varázslat (NAGYON hasznos!)
VOPL:	a játék kezdetén hasznos (amíg nincs csapatra ható varázslatunk). A MAGA is hasonló célokat szolgál
SCSI:	szerencsére olcsó varázslat –elég gyakran kell…
MYSH:	csak amíg nem tudjuk az YMCA-t. De addig jó!
STFL:	elég jó csoportra ütő varázslat (a későbbiekben is)
PHDO:	olcsóbb mint a teleportálás és elég jó hatékonysággal működik (Mangar tornyában kezdtem el alkalmazni, de már korábban is jól jött volna)
REST:	egész olcsó, ahhoz képest, hogy mennyit gyógyít. A játék vége felé már csak ezt alkalmaztam.
DEST:	ha nagyon megijedtem valakitől, akkor ezt is megkapta. A főellenfelek ellen is egész jól bejött!
SESI:	amíg nincs SOSI, addig nagyon hasznos!
WIDR:	a kedvenc megidéző varázslatom. A sárkány gyors,alacsony az AC-je, csapatra is üt (ha olyan kedve van) és nem szoktak "hitetlenkedni" benne… Azt ugyan nem értettem, hogy egy illúziót hogyan lehet eltalálni (az ellenfeleknek néha sikerült), pláne miért hal meg a csapdáktól…
DISP:	sajnos néha kellett…
BEDE:	ez is…
GRSU:	mikor ezt írom, akkor még ezt nem tudtam bevarázsolni (egy szint még kell mindkét varázslómnak), de szerintem érdemes lesz összevetni a sárkánnyal…

Néhány hasznos tárgy:

A fegyverek közül a MTHR, ADMT, DMND egyre jobb (nem mágikus) fegyverek. Általában az áruk is tükrözi ezt!

Ali's carpet, Elf cape, Ring of Shielding, Staff of Shielding: AC csökkentők

Fire Horn, Frost Horn: a bárd által használható cuccok. Csoportra ütnek – a Frost Horn elég nagyot! Sajnos a töltetük nem végtelen, így érdemes tartalékot is vinni!

Mage Staff: dungeon-okban is töltődnek a varázslók manával (nagyon jó!)

Szobrocskák (Figurine): megidézéshez jók, de általában nem túl erős lényeket kapunk így

Néhány tárgy elég egyértelmű (pl. Witherstaff), másokat nem próbáltam még ki (pl. Sorcerstaff - pedig ez biztos jó, mert elég drága). Ha valaki talál valami jó mágikus cuccot, amiről nem tettem említést (nyilván nem a speciális tárgyakat, mert azok nálam is voltak), akkor örülnék, ha megosztaná velem ezt a tudását (például E-mailen). RENGETEG tárgy van a játékban és nagy részét még biztos nem is láttam…

The Golf Pro

A GOLF SZIMULÁTOR

Én mindig elvoltam a golf programokkal. Egy kis játszogatás, némi ökörködéssel keverve, el lehet velük szórakozni.

Azt hiszem, most először történt velem, hogy ledöbbentem egy ilyen program láttán.

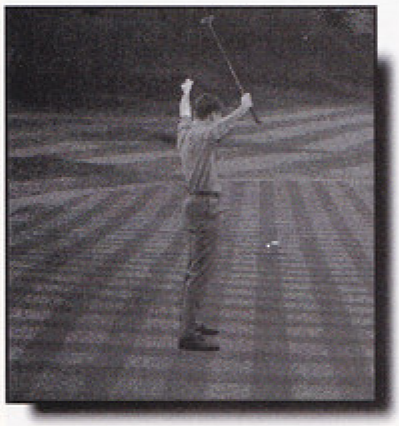
Nagyon úgy néz ki, hogy az Empire mostantól több sportprogramot is ki fog adni, mert a The Golf Pro már Empire Sport név alatt fut. Ha a többi programjuk is legalább ilyen szintű lesz, akkor nagyon gyorsan kedvencekké válhatnak. Nem bizsergetem tovább az idegeket, nézzük, mi is az, ami ennyire megragadta a "szőrös" szívemet.

Az első és legfontosabb újítás maga az ütés metódusa. Azért kezdem ezzel és nem a körítéssel, mert a program is így kezdődik. Annyira forradalmi a módszer, hogy az installálás utáni első játék során órákat kapunk golfozásból.

Eddig a bevett szokás az volt, hogy az egérgomb folyamatos nyomása mellett egy skálát kellett figyelni, majd az egérgombot elengedni. Itt az egér mozgatásával végzünk mindent. Elsőre lehet, hogy kissé nehézkesnek tűnik, de nem az. Sőt...

Az egér jobbra-balra húzásával tudjuk magát a lendítést végezni (pontos oktatásban majd Gary Player részesít az első játék alkalmával). A húzás sebessége a lendítés gyorsaságát befolyásolja. Ha egy kicsit megcsavarjuk az egeret, akkor az ütés során a labda is csavarodni fog. Az egérgomb elengedése pedig a labda ívét szabályozza.

Egyszerűen annyira ki van találva a rendszer, hogy a helyes ritmus és sebesség eltalálása esetén döbbenetes ütéseket lehet produkálni (a személyes rekordom egy 347 yardos ütés). Nézzük egy kicsit részletesebben!



Amit először említek meg, az a játék grafikai körítése, designja. Döbbenetesen profi! És a grafikusok mesteri munkája természetesen nem ért véget a menük, a doboz, a leírás... elkészítésével. A játék is gyönyörű. A játékosok digitalizált alakok (egy-egy játékos animációja 25-27 MB). Nagyon jól illeszkednek a háttérbe, abszolút nem ütnek el. Sikeres és nagyon sikeres esetekben különböző módon örülnek (kézlendítés, tombolás... izézés...). A háttér is nagyon profi (természetesen). Nem is igazán tudom, mit mondjak, mert ilyen esetekben eléggé leszűkül a szókincsem. Tényleg nem lehet erről semmi rosszat sem kijelenteni.

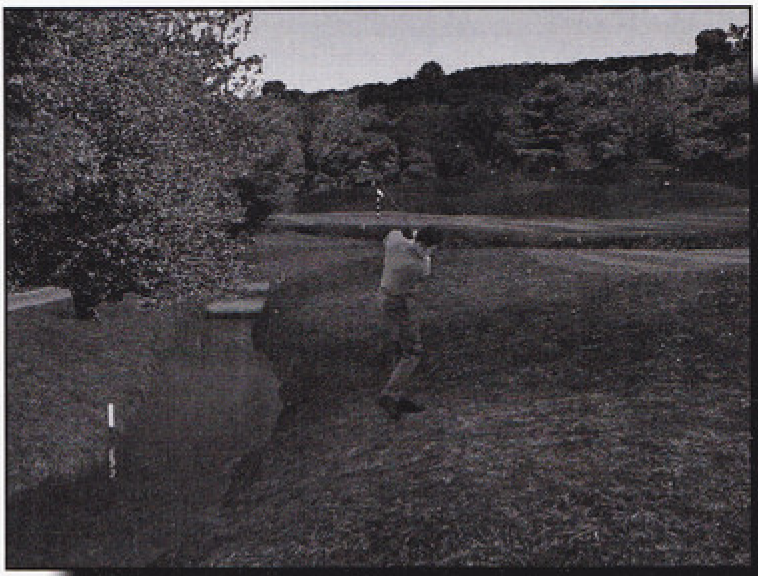
A kommentár egyszerűn fantasztikus! Nagyon feldobja az amúgy is 200%-os játékot. A kommentátor minden ütésünket értékeli hol így, hol úgy. Rögtön megjegyzi, ha valamit nagyon elszúrtunk (pl. a 3-4 lyukba gurítás esetén 1. : Vajon haza fogunk még ma menni?), de agyondicsér a szép ütéseknél (hatalmas ütés esetén pl.: Ó, istenem, ez a labda vagy egy mérföldnyire repült). Lyukba gurításnál vagy amikor egy kicsit nehezebb az ütő helyzete, halkan beszél, sőt néha suttog. Tényleg olyan, mintha a saját golfmérkőzésünk közvetítését néznénk vissza.

A szép ütéseinket egy kamera követi végig. A labda mozgatása nagyon profi!

Minden lyuk esetén röviden ismertetik velünk a pályát. Megtudjuk, hogy milyen nehézségek várnak ránk, vagy esetleg hol lehet nyerni egy-két ütést... Pontos képet kapunk a pályáról.

Azt még megjegyzem, hogy szerintem ez a valaha is készült leghosszabb golf program, ugyanis 4CD-n terül el és két 18 lyukú pályán, a St Mellion Internationalen és a Hilton Head Nationalen kell tudásunkat bizonyítani.

A program első próbája után én ledöbbentem. Erről a programról egy rossz szót nem lehet írni. Nagyon profi mind grafikailag, mind hangulat szempontjából és nem utolsósorban a játszhatóságot tekintve. Ez az eddig készült golf programok közül a



legprofibb és legjobban játszható. A kommentár a hangulatot még tovább fokozza. Nem kell a NASA-ba menni, hogy játszani lehessen vele, sőt ma már gyengének számító gépen is jól el lehet vele szórakozni. Szerintem csak azért nem lehet a hónap programja, mert eléggé behatárolt réteg fog csak vele játszani. Ha hallgattok rám, és egy szuper programmal akartok megismerkedni, akkor ne hagyjátok ki semmiféleképpen a The Golf Prot !!!

The "Swingmaster" Mr.T.

INFO

- EMPIRE SPORT
- EMPIRE SPORT
- SPORT

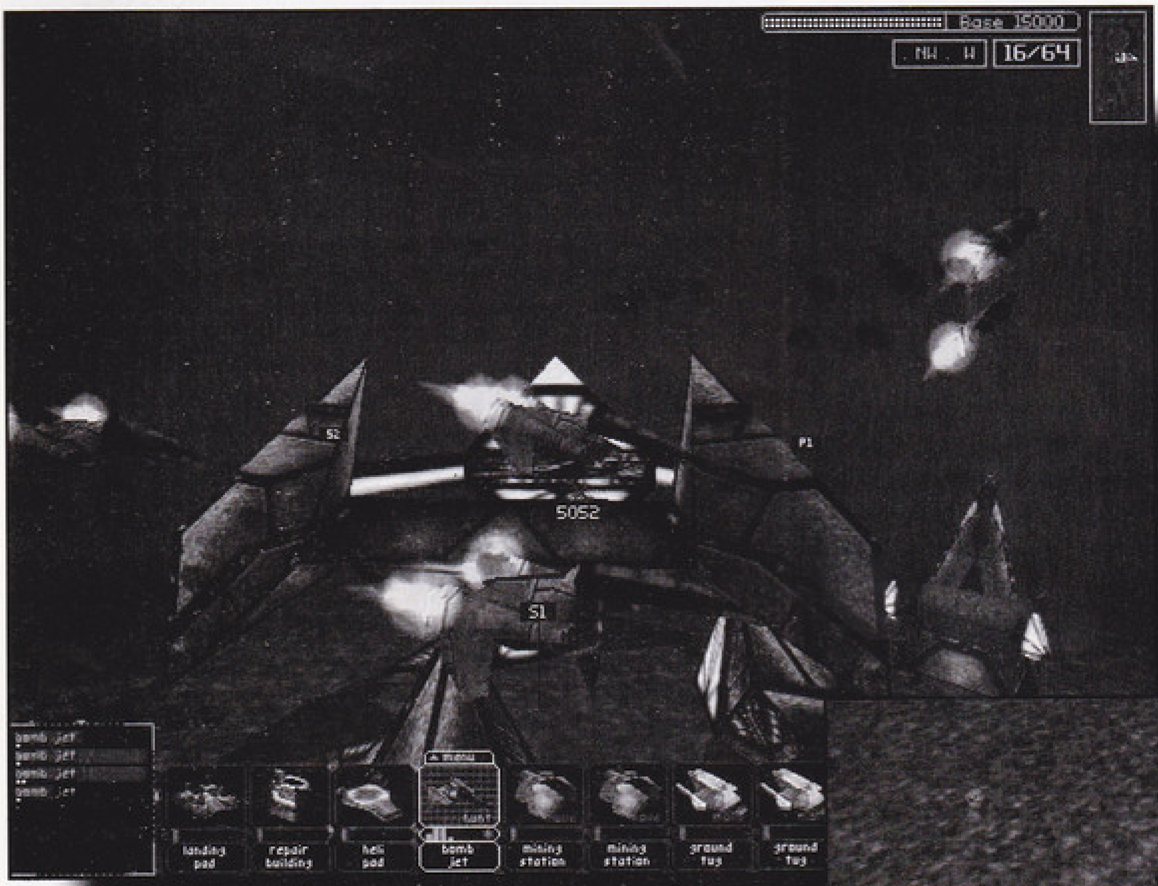
- P90
- 40 MB HD
- 16 MB RAM
- SVGA
- 2x CD
- SB COMP.

- LEADERBOARD GOLF
- JACK NICKLAUS

94%

Armor Command

3D STRATÉGIA HALADÓKNAK ...



„2099-et írunk. A felderített űr határán egy földi kutatóállomást mindeddig ismeretlen idegen faj támadta meg. A kolónia fejlett technológiájú felderítő hajókat tervezett, a közeli nebula felkutatása végett. A támadókról semmit nem tudni, kivéve azt, hogy agresszívek és halálosak. Az Egyesült Földi Erők egy kutatócsoportot küldtek a területre, reménykedve, hogy találnak még túlélőket a kolónián ..."

Ezekkel a sorokkal csöppenünk bele a Ripcord Games és a Ronin Entertainment legújabb stratégiai játékába, az Armor Commandba. Mindezidáig a 3D-s stratégiák még újnak számítottak a játékgyártás terén, ezt próbálta meg felhasználni a készítő cég arra, hogy valami egészen újat próbáljon meg kiadni. Nagyjából egyszerre jelent meg ezen kívül még kettő név a piacon, ami egy teljesen hasonló stílust és kategóriát képvisel, az egyik a BattleZone, a másik az Uprising. Az igazat megvallva nekem előítéleteim voltak és vannak a hasonló stílust illetően, valószínűleg ez is kihatott az értékelésemre, mert véleményem szerint ami stratégiai, az legyen 2D (legfeljebb enyhe 3D beütéssel), ami pedig akciójáték, az meg lehet akár 4D is, de keverni nem kellene, mert az biztos, hogy a játék rovására fog válni. Az Armor Command valószínűleg nem fogja elnyerni az év játéka címet, semmi olyan nincs benne, ami újdonság lenne elődjeihez képest, de a negatívumok ellenére rengeteg apró pozitívuma is van, ezeket fogom most kivesézni. Kezdeném rögtön azzal, hogy alapjaiban 3D-s játékról van szó, ezért nem árt, ha van 3D gyorsítókártya a számítógépünkben, szinte mindegy, milyen, mert a játék legalább 15 félét ismer, még a S3 Virge chipset is támogatásra került. A játékban az Egyesült Földi Erők és egy idegen faj, a Vrass csatározásaiba keveredhetünk bele, az utóbbiak lesznek a rossz fiúk. Bármelyik oldalt választjuk, indulás előtt mindenféleképpen ajánlanám, hogy vegyünk részt a gyakorló küldetéseken, hogy elsajátítsuk a legalapvetőbb dolgokat. Akinek nincs kedve, az csak olvassa végig a cikket, a négy oldalra mindent leírtam, ami szükséges egy jó starthoz. Természetesen lehetőség van arra, hogy multiplayer módban megküzdjünk társunkkal, de sajnos ezt kipróbálni nem volt lehetőségem, úgyhogy bővebbet nem tudok róla, de az biztos, hogy interneten és lokális hálózatokon egyaránt lehet játszani. Ahhoz képest, hogy csak egyetlen CD-t foglal a játék, nagyon sok animáció helyet kapott rajta, amelyek az átlagnál jobbra sikeredtek. Majdnem mindig van egy rövidebb-hosszabb videosnitt a küldetések között, ami javít az enyhén lapos játékmeneten. A zene egy igen jól komponált remekmű, igazán jól illeszkedik a játékba.Bár a küldetéseink folyamán megszerezzük a főbb tapasztalatokat, én mégis leírom, hogy mire is számíthatunk, ha nekiveselkedünk az Armor Commandnak, hátha valakinek sikerül kedvet csinálnom ahhoz, hogy kézbe vegye a progit.

KÜLDETÉSEK ÉS AZ ELSŐ BENYOMÁSOK

Természetesen az Armor Command is „csak" egy stratégia, amiben ugyanúgy vannak direktívák

GALÉRIA

Az animációk szebbek, mint a játék maga.

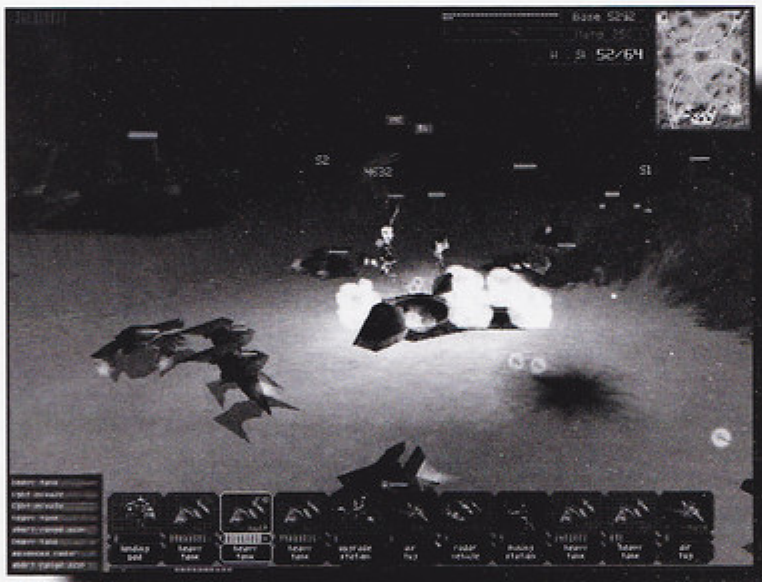
mint bármelyik másik hasonló játékban, amelyeket követnünk kell ahhoz, hogy sikeres küldetést könyvelhessünk el. Persze a legpraktikusabb az ellenségünk teljes megsemmisítése, mégis akadnak ezen kívül minden küldetésnek célkitűzései, amelyeket a „G" billentyűvel lekérhetünk. Ezek prioritási sorrendben vannak feltüntetve, a P betűvel jelöltek az elsődlegesek, az S a másodlagos feladatainkat mutatja. De ezeket a gép szépen el is mondja minden küldetés előtt. (Ajánlom, hogy hallgass meg egy Vrass eligazítást, én nem bírtam ki röhögés nélkül, amikor meghallottam a „főnök" hangját). Jobbra fent találjuk a térképet, ami eleinte ugyan minimális méretű, de változtathatunk rajta, ha megnyomjuk a „Z" gombot. Ha jól akarunk szerepelni, nem árt, ha folyamatosan figyeljük, mert a 3D környezetben könnyen el lehet veszíteni a fonalat. Sajnos most el is érkeztem ahhoz a ponthoz, hogy megemlítsem a szerintem legnagyobb hibáját a játéknak. Ha jobban át akarjuk látni a helyzetünket, hogy melyik egységünk hol és milyen messze is van, át kell kapcsolunk a „SPACE" gombbal műhold képre. Ekkor a kamera teljesen felülről mutat mindent, minden nagyon szép, csak éppen hol marad a 3D? Mert igazán játszani csak így lehet, ebben a képben gyors a pointer mozgása, ebben a képben tudunk egyáltalán gyorsan reagálni az eseményekre, akkor meg minek 3D-s környezet, ha felülről csak rondaságot kapunk. A játék alatt szinte soha nem váltok vissza a 3D-s képre, mert nem lehet rendesen használni, úgyhogy ez egy

óriási negatívum, mert a szépség nélkül csak egy átlagon aluli grafikát és játékot kapunk. Azért teljesen nem keseredtem el, játszani így is lehet, gondoltam, legfeljebb nem lesz olyan szép. Akad egy hasznos dolog, amit az ESC billentyűvel kaphatunk meg. Azért, hogy ne unjuk magunkat halálra egy-egy játék alatt, beépítettek egy időgyorsítási opciót, használatával akár 16-szorosára is felpöröghet a játékmenet. Na lássuk a medvét, hogyan is kezdjünk hozzá, ha már egyszer leültünk a program elé. A fontosabb dolgokat pontokba szedtem, az átláthatóság és természetesen az egyszerűség kedvéért.

Az egységek kijelölése, mozgatás

Az egységeinket illetve az épületeinket kétfajta módszerrel tudjuk kijelölni: úgy hogy rá visszük a pointert, és a shift billentyű lenyomva tartása mellett a jobb egérgombra kattintunk (switch), vagy a kurzorbillentyűkkel lapozgatunk jobbra vagy balra. Minden egység

alul sorakozik fel egy listában, így roppant egyszerű, ha csak a kurzorbillentyűket használjuk. A legtöbbhöz (például az ágyúhoz) tartozik egy menü is, amit a felfelé gombbal hívhatunk le, ilyen menüpont például a „deconstruct", amivel lebonthatunk egy épületet, és odébb vihetjük. A mozgást a bal egérgombbal lehet előidézni, ha a kurzort a kivá nt terület fölé visszük



és megnyomjuk. Létrehozhatunk úgynevezett Waypointokat, ha azt akarjuk, hogy azokon keresztül jusson el a csoport a kívánt területre, ehhez egyszerűen csak nyomva kell tartani a „CTRL" billentyűt. A tereptárgyakat a járművek automatikusan kikerülik, szerencsére nem kell minden hegyet nekünk kerülgetni.

Harci csoportok létrehozása

A legfontosabb dolog, ha támadásra készülünk, hogy az egységeinket csoportba soroljuk, és így mozgassuk őket. A földi illetve a légi egységeket külön kell rakni, keverni sajnos nem lehet. Csoportjaink legfontosabb tagja a vezető, hozzá kell kapcsolni az összes egységet. Vezető bármelyik harci alakulatból lehet, a „shift" billentyűvel együtt kell jobb gombot nyomni rajta (leader). Hozzákapcsolni csoporthoz a „join" utasítással tudunk bárkit, ha ez sikerült, akkor automatikusan oda fog gurulni, ahol a csapatvezető van. A „split" paranccsal elkülöníthetünk a csapatból bárkit, és a „J" billentyűvel újat kreálhatunk.

A leszállópálya elhelyezése

Válasszuk ki a most még mozgatható leszállót (ekkor a kamera automatikusan átvált műhold képre), vigyük a pointert a beköltözhető terület fölé és nyomjunk egy bal egér gombot. A bázisunk leszáll, és körülbelül egy perc múlva teljesen működőképessé válik. Addig az ideig csak a gyártási folyamatokat indíthatjuk el, további épületeket nem készíthetünk. A leszállópálya a legfontosabb épületünk, tulajdonképpen a bázisunk. Ha elveszítjük, vége mindennek, valószínű nem kell mondanom, hogy a megvédése elsőszámú szempont legyen.

Építkezés, gyártás

Az építkezéshez egy leszállópályára lesz szükségünk, ahova a mobil épületek illetve az egységek érkezhetnek. Válasszuk ki a leszállópályát (landing pad) a kurzor billentyűkkel, kérjük le a menüt a felfelé billentyűvel, és válasszuk ki a számunkra szükséges terméket az enter billentyűvel. A gyártható egységek vagy épületek csoportokra vannak osztva, mint például a defense részben vannak a védelmi ágyúk, az offense-ben pedig a tankok illetve a többi támadó egység; a választás nagyon egyszerű. A termék elkészítését a bolygó körül keringő központunk végzi, ha már megvan a gyártáshoz elegendő nyersanyag ,akkor viszonylag elég gyorsan el is készül a kívánt épület vagy egység. Ha megérkezik a leszállópályára, akkor

kiválasztás után a számunkra megfelelő helyre kell szállítanunk, és jobb gombbal felépíteni. Az épületek többsége mind mobilizálható, ezért semmilyen megkötés nincs, hogy mit hova lehet építeni (kivételt képeznek persze a bányák).

Bányászat

Mint minden hasonló stílusú stratégiajátékban, az előrejutáshoz itt is a legszükségesebb a bányászat. A munkához szükségünk lesz egy bányászmodulra, illetve egy anyagszállító egységre, amely a bánya és a leszállópálya között mozog, így juttatva el az anyahajónkra a gyártáshoz szükséges nyersanyagot. A bányászmodult természetesen csak olyan helyre telepíthetjük, ahol találunk nyersanyagot, ezeket a játék kék (ore) vagy piros kristály formájában jelzi, egy felderítő egységgel könnyen rátalálhatunk valahol a térképen. Ha a bánya már üzemel, akkor válasszuk ki a szállítót (tug), és kattintsunk rá a bányára jobb gombbal. Ekkor feltölti magát az egység (eleinte csak földi szállítónk lesz, aminek a maximum kapacitása 700 ore), és ha megtelelt, vissza kell küldeni a leszállópályára ugyancsak a jobb gomb megnyomásával. Ezt a műveletet csak egyszer kell eljátszani, attól kezdve automatikusan fog közlekedni a szállítómodul. Nem árt azonban rögtön két anyagmozgatót készíteni, mondanom se kell, hogy mennyivel meggyorsítja a termelést a gyorsabb szállítás. Ha a forrás kimerült, és már nincs mit kitermelni, akkor a bányászmodulunk

mobilizálja magát, és várja, hogy a következő pontra szállítsuk. Ilyenkor a szállítóink útvonalát újra ki kell jelölnünk.

Lebontás

Ami a legpraktikusabb a játékban, az az épületeink lebontása, illetve mobilizálása. A művelet roppant egyszerű: jelöljük ki a lebontásra ítélt épületet, és nyomjuk meg a felfelé kurzor billentyűt. Ekkor megjelenik egy menü, ahol válasszuk ki a „deconstruct" pontot. Mint azt már említettem, a lebontott épület nem tűnik el nyomtalanul, egy járművé alakul át, és onnan bármikor továbbvihetjük, és felépíthetjük újra egy másik helyen.

Eladás

Előfordulhat az is, hogy valamelyik épületre vagy egységre már nincs szükségünk (például ha kimerül az összes bánya, akkor a bányász részlegre), akkor könnyedén megszabadulhatunk tőle, ha kijelöljük eladásra. Persze minél inkább ramatyabb állapotban, annál kevesebbet ér. Az „S" billentyű megoldás erre a problémára, megnyomására az épület a leszállópályához gördül, és rövidesen megkapjuk érte a járandóságunkat.

Javítás

A javítás egy kicsit bonyolultnak tűnt számomra, de rájöttem, hogy tévedtem, mert egyáltalán nem az, sőt egyenesen jól oldották meg a készítők. Lehet, csak az volt a gond, hogy eleinte nem kapunk rá lehetőséget, mert ha javítani akarunk, akkor a legfontosabb, hogy legyen egy javítóműhelyünk. A műhely teljesen automatikusan dolgozik, az egyetlen dolgunk, hogy vigyük a sérült egységeket a közelébe, ekkor az épület kiküld javító drónokat, amik elvégzik a teendőiket. Ahhoz, hogy a javítás prioritási sorrendjét meghatározzuk, válasszuk ki a műhelyt, és nyomjunk egy jobb egérgombot a javítani kívánt járműre.

Nagy hirtelen ennyi jutott most az eszembe, ezeket a dolgokat használtam a legtöbbet. Ha velük tisztában vagyunk, a győzelemhez már csak türelem kell. Őszintén be kell vallanom, nem tetszett a program. A Vrass idegen faj, tehát a rossz fiúk bőrébe csak éppenhogy volt időm belekukkantani, de nem volt semmi lényeges különbség az emberekhez képest. Egy tipikus stratégia, tipikus mindennapi elemekkel, jó zenével és klassz animációkkal, ez az Armor Command. Nem akarom és nem is tudom tovább folytatni, a progi nem egy Total Annihilation, de szódával azért elmegy.

Chris
chris@.acomp.hu

Info

● Ripcord	■ P90	◆ Battle Zone
● Ronin	■ 30 MB HD	◆ Uprising
● Stratégia	■ 16 MB RAM	
	■ SVGA	
	■ 4x CD	
	■ SB comp.	

79%

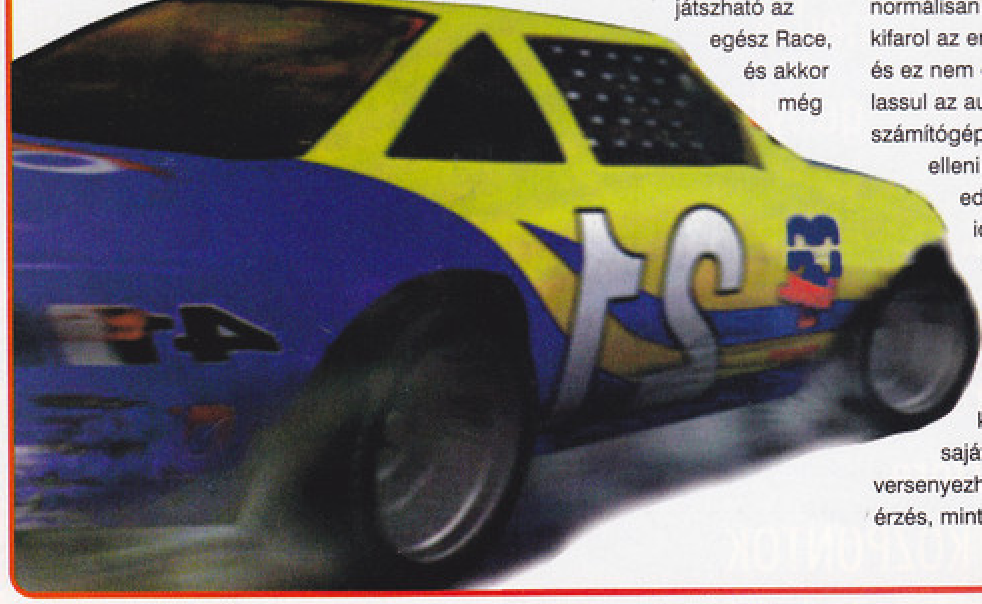
Ultim@te Race Pro

A JOGOSÍTVÁNY MEGSZERZÉSE ALAPKÖVETELMÉNY

Igen, igen a kedvencem!!! Végre elkészítették az Ultimate Race Pro 3Dfx-es illetve D3D- s verzióját! Aki esetleg nem tudná, ez a játék már több mint 1 éve létezik PowerVR-verzióban, ezt (a játékot) mellékelték anno a PoverVR-hoz. Megmondom őszintén, én mint nagy Voodoo imádó nagyon irigykedtem a PowerVR-ra, mikor megláttam teszteléskor ezt a progit, merthogy Voodoo-ra akkoriban nemhogy ilyen jó, de semmilyen autóverseny nem létezett, és igen sokára jött egyáltalán értékelhető autós stuff 3Dfx- re. Aztán a Kalisto valószínűleg rájött, hogy mégse túl jó business csak PowerVR-hez kiadni a játékot, mert abból nem lesz sok lóvé, tehát fogtak magukat, csináltak egy csomó új pályát, felkészítették az engine-t D3D ill. Glide támogatásra, és íme ki is adták. Hát nem sajnálom tőlük a hasznot, mert igen jó munkát végeztek a fiúk. Mióta kezemben van a progi, azóta nem nagyon telik el nap, hogy ne mennék vele egy pár kört, természetesen kormánnyal. A barátnőm nemkülönben odavan a stuffért, mióta megvan a jogosítványa itt gyakorol, persze itt nyugodtan kiélheti brutalitási vágyait

A JÁTÉK

Leginkább a Need for Speed 2-höz és a Screamer Rally-hoz tudnám hasonlítani a stuffot, emiatt nagyon sok embernek fog tetszeni, mivel tulajdonképpen két stílust ötvöz magában. Konkrétabban kifejezve: a Screamer leginkább korcsolyához hasonlít, ami egy kicsit unalmas, a Need for Speed 2-ben meg ha véletlenül csúsztatni próbálna az ember, akkor vagy megpördül az autó vagy fal. Na, hát az URP-ban igencsak odafigyeltek rá, hogy rendesen ki lehessen használni a csúsztatás adta lehetőségeket, viszont mégse egy korcsolya-szimulátorhoz hasonlítson a versenyzés, ráadásul törnek az autók. Igaz, nem annyira, mint a Destruction Derbyben de akkor is törnek, és rendesen elkezd rázkódni az autó, ha már túlságosan megviseltük a karosszériát. Sokakat érdekel, hogy mennyire arcade vagy szimulátor egy autóversenyzős program. Az URP nem kifejezetten szimulátornak készült, de azért nem is teljesen arcade, mivel nagyjából hasonlóan viselkedik az autó, mint a valóságban, tehát igen jól eltalálták az átmenetet a két stílus között. A lényeg, hogy tökéletesen játszható az egész Race, és akkor még a feelingről nem is beszéltem, amikor a startnál iszonyatos brutalitással dübörögnek fel a motorok, amelyek potom 5 literes v8-asok, és füstölő gumikkal indulnak el nagy tolakodás közepette. Az ellenfelek intelligenciája is figyelemre méltó, ha kis fékezés vagy irányváltás árán megoldható, akkor igyekeznek elkerülni az ütközést. Mindenesetre igencsak érdemes beszerezni hozzá valamilyen kormányt, ha maradéktalanul ki szeretnénk hozni autónkból a legtöbbet, mivel sokkal pontosabban lehet irányítani a verdát. Ha nincs más, akkor marad a joystick, de billentyűzetről semmiképp nem ajánlom az irányítást, mivel túl érzékeny, és egyszerűen nem lehet normálisan vezetni, túl könnyen kifarol az enyhébb kanyarokban is, és ez nem előnyös, mivel egyből lassul az autónk. Lehetőségünk van számítógép irányította ellenfelek elleni küzdelemre, időmérő edzésre, illetve az időmérésen belül ghost módot is kiválaszthatunk, amikor is a gép megjegyzi az aktuális legjobb eredményünket az adott pályán, és a következő alkalommal saját magunk ellen versenyezhetünk. Nincs is rosszabb érzés, mint magunk ellen kikapni a versenyben, viszont így gyakorolhatjuk be legjobban a pályákat, és így lehet elérni a legjobb köridőket is. Persze ott van még a multiplayer opció is, amivel aztán hálózaton keresztül rendesen alázhatjuk egymást.



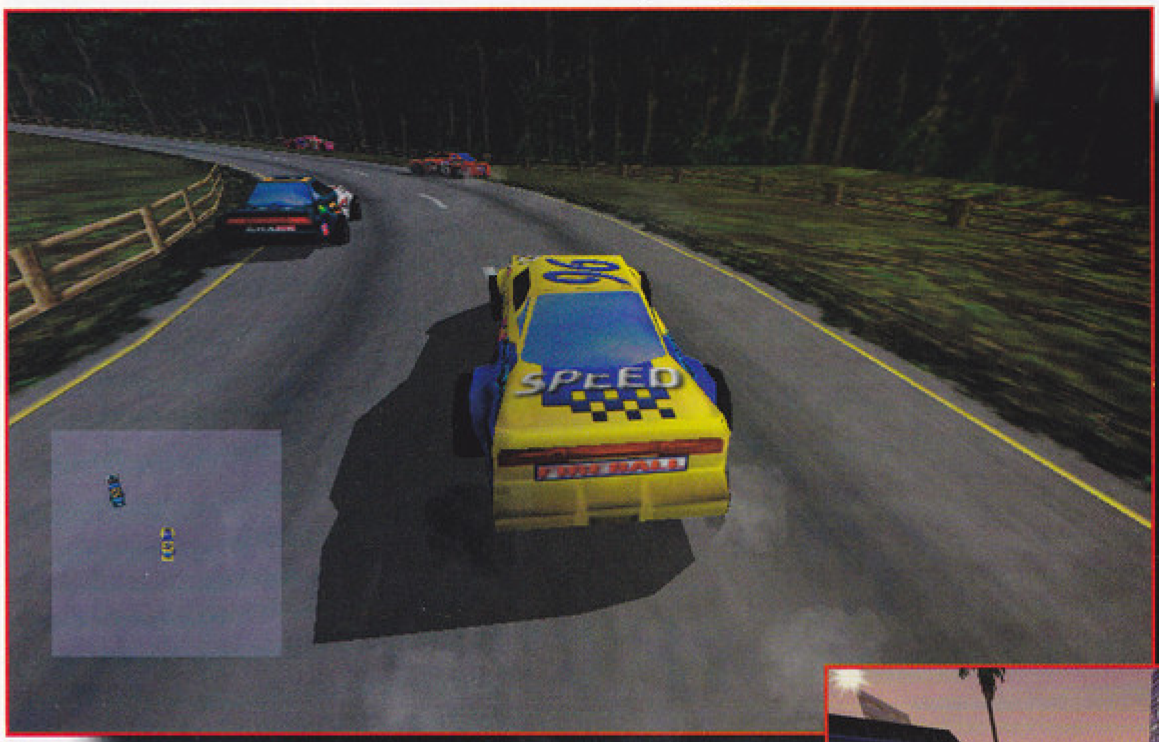
A GRAFIKA.

Hmm. Hát mit is mondjak? A tökéletes jelzőt lehetne leginkább használni, mivel '98-ban így kell kinéznie egy autóversenyzős játéknak: teljesen kihasználja a gyorsítókártyák funkcióját, Goraud Shading, Fog, Particles, Bi Linear stb. A pályák kidolgozása csodálatos, teljesen 3D-s, igen sok poligont tartalmaz, léghajók, vonatok húznak el az út mellett, kidőlt farönkök, vízesés, pocsolya színesíti az utat, hogy még véletlenül se legyen unalmas, ha véletlenül abszolút királyok módjára, fél kör előnnyel haladunk, és már nézelődni is ráérünk. Sokszor csak a látványért érdemes mindenféle hajtás nélkül körbemenni egy-egy pályán, és ha körbeértünk, akkor még egyszer... Ha külső nézetben játszunk, akkor érdemes megfigyelni, hogy ha letérünk az útról, akkor a kerekek felverik a füvet, és nem ám csak valami maszat formájában, hanem egy halom igazi fűszálat. Persze a játék megy software renderinggel is,

de erről inkább ne beszéljünk...Egy PII 375 Mhz-es gépen közölte, hogy, ha minden effektet bekapcsolok, 640 x 480-ban fog is menni 14 fps-t. Ellenben a 3Dfx-es verzió 30 frame körül szaladgál egy 200-as MMX-en is. Tehát, mint ahogy előttem sokan elmondták már, én is csak azt tudom javasolni, hogy ha még nem tettük volna meg, szerezzünk be valamilyen gyorsítókártyát. Voodoo 2-vel már engedélyezi a 800x 600-as felbontást, és megy is kb. 50 fps-et, persze ráadásul Trilinear filtering Force Mipmapping meg minden egyébbel együtt, viszont ha valaki Voodoo 2-vel akarja játszani a gamét, akkor le kell tölteni hozzá a netről egy patch-et, különben el se indul. A program támogat D3D- t is, úgyhogy akinek nincs Voodoo chipsetes kártyája, hanem egyéb 3D gyorsítást támogató cuccosa van az is megfelelő sebességgel tud játszani (például egy Riva-s gyorsítóval is tökéletesen fut a game, bár sajnos a D3D- s verzió közel sem olyan szép, mint a Glide-os nativ 3Dfx támogatás). Természetesen az autókon elkenődik a fényezés, ahogy törik, és morfolódik a karosszéria; ha nekimegyünk a falnak, akkor a súrlódásnál szikrákat láthatunk; a gumik fekete csíkot húznak, ha megcsúszik a kerék; világítanak a féklámpák, és amikor sötétedik, automatikusan felkapcsolódik a fenyszóró, amit akár ki is kapcsolhatunk. A képek is mind a játékból vannak, semmi rendering vagy movie meg ilyesmi. Ami itt látható, azt mind realtime számolgatja a progi.

A PÁLYÁK.

Szám szerint 6 pályán nyomhatjuk a gázt, de ez nem igaz teljesen, mert ugyanezeket a pályákat megcsinálták éjszakai, esős és viharos verzióban. Ráadásul ha más időjárású pályán nyomulunk, hogy ne legyen olyan könnyű a dolgunk, össze vannak keverve a pályarészletek, tehát egy kanyar nem biztos, hogy ugyanott fog következni, mint mondjuk a nappali versenyen. Érdemes figyelni az aktuális autó kiválasztásnál, mert kanyargós pályán nem biztos, hogy azt érdemes választani, amelyik 240 km/h-as végsebességre képes, mert akkor túl hamar a közelébe fogunk jutni a falnak, és ez, mondjuk nem igazán szerencsés, mivel általában borulás lesz a vége, és ez igen sok időveszteséggel jár. A városi illetve a kanyonos pályára nyugodtan lehet gyors verdát használni, mert sok az egyenes útszakasz, és a többiek gyorsan lemaradnak. Esős útra inkább legyen valamivel több a tapadás, különben elég nehéz lesz az úton tartani a tomboló lóerőket. Egyébként mindenki szabadon kísérletezhet a beállításokkal, mivel az autók összes tulajdonsága változtatható. Én például végignyomtam az egész játékot úgy, hogy a shieldet levettem nullára, a gyorsulást és a végsebességet a maximálisra állítottam, a tapadás pedig 50%-os értéken maradt. A viharos pályákon egyébként tiszta rémálom a vezetés: 30 méteres látótávolság, szakad az eső, minden feketébe burkolódzik, és ha ez nem lenne elég, akkor még ott vannak a villámok is, amik elég sűrűn villognak, és teljesen elvakítják a sofőrt. A hangokról csak annyit, hogy teljesen tökéletesek, a motorhangok iszonyat brutálisak, a csúszáshangok nemkülönben, és az összes háttérzaj is kitűnő. A zene audióról szól, és kitűnően illik a játékhoz. Csépelik rendesen a gitárokat, ahogy kell, igazi rockzene a javából.



VÉLEMÉNY

Mint az eddigiekből kiderült, nem sok rosszat tudok elmondani, talán csak annyit, hogy nincsen Championship módra lehetőségünk, és ezért kicsit veszít a kihívásból. Ezen a hiányosságon kívül minden a legtökéletesebben rendben van, csak azt tudom mondani, hogy mindenképpen megéri az árát, és igen sok időre le tudja kötni a vezetni vágyókat. Ha valaki mégis megunná az se keseredjen el, mert a Kalisto már készíti is a második részt. Alig várom! És most pedig mindenki taposson a gázba!

Csumi

INFO

- KALISTO
- KALISTO
- AUTÓVERSENY

- P133
- 60 MB HD
- 16 MB RAM
- SVGA
- 4x CD
- SB COMP.

- NEED FOR SPEED 2
- MOTORHEAD

89%

Liberation Day

Egy kellemes meglepetés

Az Interactive Magic programok, valljuk be őszintén, sohasem tartoztak a softwarefejlesztések élvonalába, sőt inkább csak a futottak még kategóriába voltak sorolhatók. A Liberation Day egy kicsit változtat ezen a beállításon, szerintem az első igazán átgondolt és kidolgozott stratégiajáték a cég hasonló termékeinek sorában. Igazából, mint a későbbiekben látni fogjátok, akadnak még pontatlanságok és logikátlanságok, azonban az átlagosnál messze jobbra sikeredett a program.

Alapvetően egy körökre osztott stratégiai játékról van szó, mely egy kicsit különbözik az eddig megszokott körkörös mókától, hiszen 2 jól elkülöníthető részből áll. A bolygó, melyet meg kell hódítanunk, szigetekkel tarkított, mely szigetek fel vannak osztva területekre. A játék elején a legkisebb szigeten kezdünk, annak is csak az egyik tartománya a mienk. A körök egyik felében a rendelkezésünkre álló pontokból kell fejlesztenünk bázisunkat, míg a másik felében az ellenség kezében lévő tartományokat foglalhatjuk el. Mint később látni fogjuk, a két rész nagyon is összefügg, hiszen például a hódítások alatt szerzett pontokat fordíthatjuk a bázis fejlesztésére. Lássuk tehát először az építési fázist!

Kezdetben csupán a központi épülettel rendelkezünk, ebből kell kifejlesztenünk mindent. A szokásos építési lánc érvényesül itt is, egymásra épülnek logikailag a lehetőségek. A kézikönyvben találunk egy remek kis listát evvel kapcsolatban, meg egyébként is hamar rá fogunk jönni, hogy mire mit kapunk. A program megkülönbözteti a pusztán védelmi célú építményeket és az épületeket. Az elsőbe olyan egyszerű dolgok is beletartoznak, mint az utak, de találhatunk itt mindenfajta lézersorompót és ágyútornyot is. Nem elhanyagolható az utak szerepe, hiszen nagyban meggyorsítja a motorizált egységek mozgását, és persze csak az utak mellé építhetünk bármit is. Nem érdemes kísérletezni a földúttal, az aszfalt sokkal jobb. Nagyon érdekes az utak kijelölése. Az óvatosabbak egyenként is lerakhatják őket, a merészebbek pedig egész autópályákat építhetnek a két végpont kijelölésével. A fix telepítésű lézeres és egyéb védelmi vonalak akkor jöhetnek jól, ha nagyszámú ellenséget kell fogadnunk minimális védelemmel. Ilyenkor határozottan kellemes lehet, ha az ellenfelek arra mennek, amerre mi szeretnénk. Utóbbit kombinálva az aknákkal igen szép eredményeket lehet elérni. A legkomolyabb védelmi berendezések a különféle tornyok, melyekből 3 fajta is létezik (guard, laser, rocket). Az első még elég gyenge, de azért használható. Az igazi mókák a lézertoronnyal kezdődnek, ez szerencsés esetben egy lövéssel el tud intézni egy komolyabb hajót is. A rakétás torony ennél már csak jobb lehet, arra azonban vigyázzunk, hogy minimum 3 egység távolságra kell lennie a céltárgynak a toronytól. Ezek voltak

GALÉRIA

1-3: a leghasználhatóbb egységek a játék elején az Attack Boat, a Light tank és a Grenadier. 4-5: olyan ellenfelek, akikre érdemes odafigyelni, a Pyromaniac (felturbózott gránátos) és a Claptrap nevű hajó, mely nagyon durvákat tud lőni.

nagyjából a védelmi berendezések, következzenek most az épületek. A csel az a dologban, hogy amilyen épületet húzunk fel, annak a produktumát tudjuk vinni a csatákba. Igazából csak az első 1-2 küldetés előtt kell meggondolnunk, hogy milyen sorrendben rakjuk le az épületeket, utána már úgyis állni fog az összes. Okos döntés az elején megnézni a következő küldetések tippjeit, hiszen így elkerülhetjük az olyan kellemetlenségeket, hogy nem rendelkezünk azzal az egységgel, ami feltétlenül szükséges a pálya megoldásához. Tehát szabad a vásár az építkezésben, azonban ne feledkezzünk meg a védelemről és az úthálózatról. Úgy érzem, felesleges lenne az összes épületet felsorolnom, inkább majd az egységeknél teszem meg ezt. Egyébként ha egy épület feleslegessé válik, akkor lebonthatjuk, persze ilyenkor csak töredékét kapjuk meg az eredeti építési árnak.

Van még egy fontos pont, amit általában a bázison szoktunk elvégezni, mégpedig a fejlesztés. Nagyon érdekesen oldották meg a programozók a technikai előrelépést. A küldetés pályákon, kizárólag az idegenektől szerezhetünk új technikákat úgy, hogy a területen található tech centerek mellé állítunk egy tetszőleges egységet (ilyenkor kigyullad egy kis lámpa az épület felett), és megnyerjük a játékot. Ez most nem vicc, tényleg ott kell rostokolnia egy manusnak, és várnia, hogy vége legyen a pályának. Ha sikerült megszereznünk a technikát, akkor tech pontokat kapunk (általában 250-et), melyeket tetszőlegesen oszthatunk el az egységeink között. Mi értelme van ennek? Mindössze annyi, hogy az általában 1-es szinten kezdő egységek, ha pumpáljuk beléjük a tech pontokat, akkor szépen elkezdenek fejlődni. Ennek keretein belül javul az ellenállóképességük (armor), nőnek az akciópontjaik (AP), nő az okozott sebzésük (Damage), és változik az egy kör alatti lehetséges lövések száma is. Ezek a változtatások nem vesznek el, hanem ha új szigetre költözünk, akkor is már a fejlettebb egységekkel harcolhatunk. Persze nem lehet a végtelenségig fokozni a fejlettséget, egy idő után megjelenik a letiltó felirat, nem lehet tovább tuningolni az egységeket. Ha egy pályát nem tudtunk elsőre teljesíteni úgy, hogy megkapjuk a tech pontokat, akkor érdemes akár újra is kezdenünk, hiszen előremenetelünkben nagyon fontosak lehetnek ezek a momentumok. Az építési fázishoz már csak egy dolog tartozik, mégpedig az, ha támadás éri a bázisunkat. Ez a mi scenario teljesítésünk után szokott bekövetkezni. A megjelenő ellenséges egységeket a fix telepítésű fegyverekkel és a lehelyezhető csapatokkal (csakúgy, mint a küldetésekben) kell irtanunk. A legjobban persze a főhadiszállásra kell vigyáznunk, ennek elvesztése sajnos a vereséggel egyenértékű.

Most hogy mindennel megvagyunk, lássuk, milyen is a csata. Válasszuk ki a nekünk szimpatikus küldetést, nézzük meg az tippeket (ha van "Satellite Uplink"-ünk). A pályára kerülve a rendelkezésünkre álló pontokból helyezhetünk ki egységeket a területre. Ezek a pontok attól függenek, hogy milyen nehézségi szintet választottunk a játék elején (minél csirkébb, annál több pontunk van), illetve attól, hogy a bázison hány Deployment Centerünk van (maximum 10 lehet). Ezek az épületek folyamatosan emelik a kezdőpontjainkat, melyekhez hozzájárulnak a nagy megnyert bázisvédő csaták is. Tehát e megjelenő csíkos területre rakhatjuk ki az egységeket szép sorjában, olyanokat, melyeket szeretnénk, illetve melyekre van elég pontunk. Arra számítsunk, hogy mi fogunk lőni először, de arra is, hogy ellenfelünk is maximális AP-vel indul. Próbáljuk meg úgy kihelyezni az egységeket, hogy az első körben meg tudjuk tisztítani a deploy helyek környékét, mely nagyban hozzájárulhat a későbbi sikereinkhez. A csapatok kiválogatásánál mindenképpen vegyük figyelembe a terepviszonyokat és az ellenfelünk felszerelését is. Nem érdemes egy tiszta dzsungeles pályára tankokat küldeni, ahogy a

szigetekből álló pálya sem kedvez a gyalogságnak. A rendesen elolvasott küldetésleírás már fél siker, nagyon figyeljünk erre. Egyébként itt jelentkezik a program egyik nagy előnye: annyira különbözőek a küldetések és annyira színesek, hogy külön élvezetet jelent a

várakozás az új feladatra. A fő objektíva (ha az valami konkrét dolog - pl. egy egység) mindig egy nagy piros célkereszttel van jelölve, el sem tudjuk téveszteni.

Felváltva fogunk tevékenykedni az ellenfelünkkel, minden egységünk AP-it azonban jól be kell osztanunk, hiszen nem csak a mi körünkben van lehetőségünk a támadásra, hanem ellenfelünkében is, igaz, ilyenkor egységeink automatikusan tüzelnek a hatótávolságukba érő ellenfelekre. Ez is egyébként jó taktika lehet, hiszen egészen kacsavadászattá alakulhat a játéktér, ha helyesen alakítjuk ki a várakozó pontokat. Saját körünkben mindenesetre szabadon tudunk mozogni és lőni. Ha nem vagyunk gyakorlottak, akkor érdemes használni az Overwatch gombot a jobb oldalon, mellyel mindig annyi AP-t tartalékolhatunk, mely egy kiadós lövésre elegendő. Az óvatosabbak az Auto Fire gombot is kapcsolgathatják, ha be van kapcsolva, akkor addig lő az egységünk, amíg el nem pusztul a cél, vagy el nem fogynak az AP-i. A használt kurzor típusok nagyon egyszerűek, hamar bele fogunk jönni a megkülönböztetésükbe. A mozgatásnál mindenképpen érdemes figyelni, hogy mit javasol a program útvonalnak, néha érdemes más utat keresni, akár több megálló beiktatásával is, hiszen így elkerülhetjük az ellenséges tüzet sok

esetben. Lehetőségünk van olyan területekre is lőni, ahol nem áll ellenség (de mondjuk aknákat sejtünk), ilyenkor a jobb oldalon található Fire gombot kell manuálisan használnunk. Mindenképpen csoporttevékenységre kell törekednünk, ellenfelünk is ezt fogja tenni. Nagyon sokszor érdemes egy gyengébb egységet előreküldeni (mindenki rá fog lőni), majd lekaszálni az AP nélkül maradt ellenfeleket. Persze ellenfelünk is ismeri ezt a taktikát... Nem csak az elején van lehetőségünk erősítést kérni, hanem folyamatosan a csata alatt is. A Deploy pontjaink folyamatosan termelődnek újra, ezekért ismét kirakhatunk egységeket. Arra azonban számítsunk, hogy körönként kb. 20%-kal fognak nőni az árak, így minél előbb érdemes vásárolni, nem kifizetődő gyűjtögetni. A kért egységek 0 AP-val fognak érkezni, így nem árt, ha nem az ellenség torkába rakjuk le őket.

Van még egy speciális pótlási, illetve ellátási lehetőség, mely az Automated Unit képében valósul meg. Ezek egy része nem támadó (pl. hídépítés), egy másik pedig igen. Utóbbiak között találhatunk érdekes dolgokat, pl. a bombázást, de nem szeretném lelőni a poénokat. Minden ilyen jellegű tevékenység is épületeinkhez köthető, így időben meg fogjuk tudni, ha valami új dolgot művelhetünk az ellenfél legnagyobb bánatára.

Hátra van még egy mondat, aminek bizony nem fogtok különösebben örülni. Minden küldetést meghatározott kör alatt kell teljesítenünk, ez alól csak a bázisunk védelme a kivétel, itt korlátlan idő áll a rendelkezésünkre. Egyáltalán nem kell szégyellni, ha élünk a save lehetőségével, a küldetések befejezésekor mindenképpen ajánlott, egyébként pedig kinek-kinek ízlése szerinti gyakorisággal. Mindenesetre arra számítsunk, hogy nagyon ritka az, hogy elsőre sikerül egy pályát megcsinálni, nem véletlenül, hisz ellenfelünk általában 2-3- szoros túlerővel indul, ráadásul erősítései alkalmával kisebb hadseregek érkeznek a területre. Volt úgy, hogy annyi egység érkezett egy körben, mint az én egész nagy nehezen összegyűjtött csapatom.

Gondolkoztam rajta, hogy írjak-e szokásos tipphalmazt a játékhoz, de úgy döntöttem, hogy most kihagyom a dolgot, mert annyira különbözőek a küldetések és az egységek, hogy nagyon nehéz általános tippeket adni. Az azonban ajánlatos, hogy próbáljuk meg lefárasztani az ellenfelünket, s ha egy mód van rá, akkor várjuk be a csapatait, hiszen ha mozognia kell, akkor nem tud annyit lőni. Ez igaz arra is, hogy ha maradnak AP-ink, de már nem tudunk lőni, akkor inkább menjünk arrébb. A kissé banális tippek után (azért az egységeknél még olvashattok egypárat) következzen egy rövid értékelés. Komolyan meglepődtem a játékon, olyan igazi feelingje van, az ember várja már a következő küldetés izgalmait, ha pedig nem sikerül valami, akkor újra próbálja többször is. Nem sikerült végignyomnom a cikk leadásáig, azonban amúgy sem írtam volna mindent le, hiszen tipikusan olyan játékról van szó, melyben nagyon sokat jelentenek a folyamatosan felbukkanó lehetőségek. A játék grafikája inkább funkcionális, mint szép, azonban dicséretesen használható még 1024*768-ban is (nagyon jól átlátható így), ami viszont kifejezetten tetszett, az a CD audio trackjei. Nem játszottam szándékosan a hónap sztárjával, a Starcafttal, de sajnos azt meg kell állapítanom, hogy rossz időben érkezett a Liberation Day, egy uborkaszezonban sokkal nagyobb visszhangja lett volna. Mindenesetre én végig fogom nyomni, tegyétek Ti is ezt!

Bear™

INFO

- Interactive Magic
- Micomeq
- Stratégia

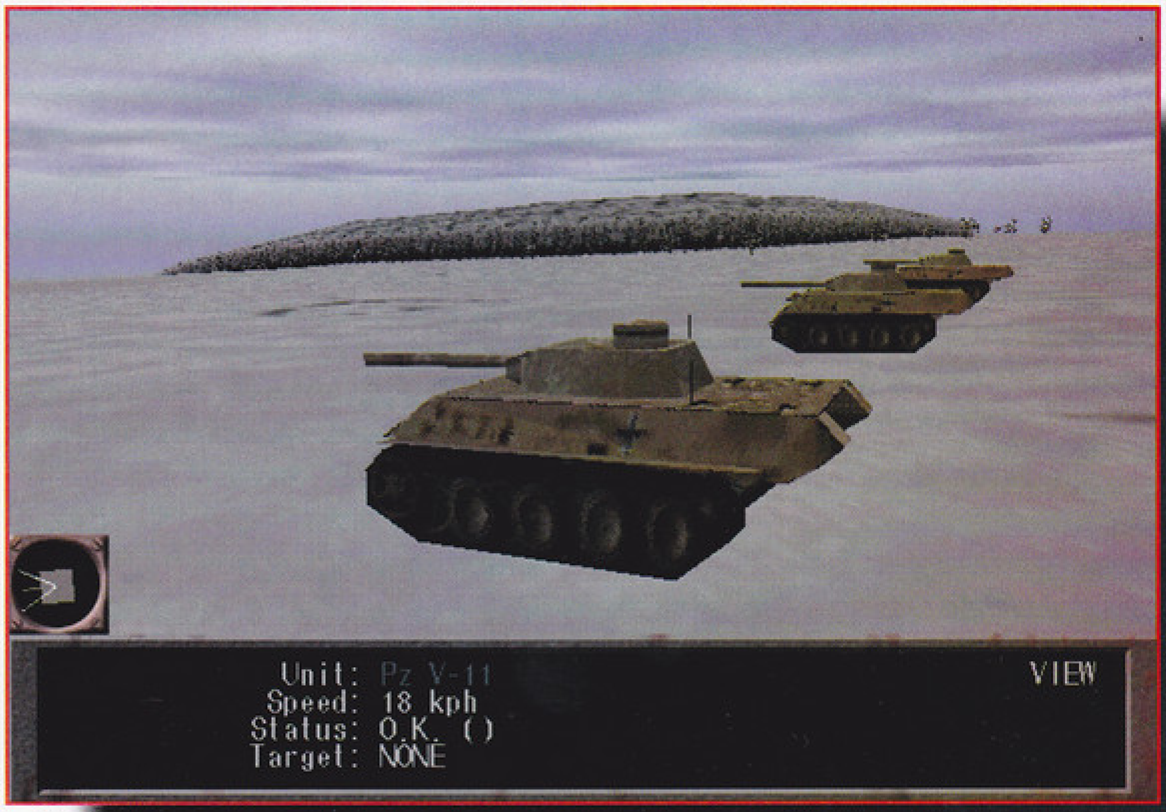
- P90
- 177 MB HD
- 16 MB RAM
- SVGA
- 4x CD
- SB comp.

- Fallen Haven
- Warhammer 40000

85%

iPanzer'44

Egy Párduc gyomrában, valahol Európában!



Az ember hiába hangoztatja, hogy Ő áll az evolúció csúcsán, ez neki nem elég. A kis Pistike, hogy mindezt hangsúlyosabbá tegye, a játékboltban pisztolyra vágyik. Ahogy Pistike felcseperedik, úgy változnak igényei is. Puskára vágyik, gépágyúra, rakétára, (egyes pistikék pokolgépre), military felszerelésre. Milyen jól is mutat Pistike egy terepszínű gatyóban! De még milyen jól mutatna Pistike egy lövegtoronyban, aktív páncélzatú, 30 tonnás, lánctalpas nadrágban!

A tankok tulajdonképpen az ősi kínai lőporos játéknak egyenes ági leszármazottai, melyek a II. világháború néven számontartott eseménysorozat révén hatalmas fejlődésen mentek át. Ezekbe az acélkupacokba nyertünk néhány hetes beutalót, ha kezünkbe akad az I-Magic legújabb, az iM1A2 Abrams "sikerén" felbuzdult fejlesztők által készített stratégiai szimuláció.

Tehát II. világháború, Európa. Két fő választóvonal húzódik a meggyötört kontinensen. A nyugati, valamint a keleti front. Középen a legszerencsésebb német hadsereg, akinek mindkettőben vannak érdekeltségei.

A küzdőtérre vonuló ellenfelek pedig: A hírhedt Párduc (PzKw V Ausf.G.), német színekben; a jó öreg Shermann (M4A3), a szövetségesek képviseletében; végül, de nem utolsósorban Sztálin Ökle (T34-85), a proletariátus védelmében.

Az iPanzer'44-ben egy páncélos osztagot kell irányítanunk, amelyben a fő harceszközöket, a fentebb említett tankokat egy szimulátornak megfelelően, míg a többi egységet rádión leadott parancsokkal utasíthatjuk.

Egy átlagos küldetésben 4-6 szakasszal van dolgunk, de a szakaszok különálló egységeit külön-külön is irányíthatjuk. A munkahelyek a tankszimulátoroknál már jól megszokott, vezető, lövegkezelő és a kigombolkozott parancsnok. A könnyebb eligazodást egy menü segíti a képernyő alján, ahonnan a nézetek és a parancsok kiadása mellett a használt fegyverzet is meghatározható. Az egyes munkahelyeken lehet az egérrel a megfelelő helyre kattintva is kezelni a tankot, de a játék közben a billentyűzetes irányítás és a menüből kiadott parancsok dominálnak. A széles tartományban változtatható külső nézőpont a látvány mellett csak a kigombolkozott nézet látómezejét terjeszti ki.

Az egységek több sérülési szinten jutnak át, mielőtt megsemmisülnek, ezért a már mozgásképtelen, de még élő legénységet tartalmazó tank megmentése is emeli pontjainkat.

A térkép mellett a játék stratégiai oldala bontakozik ki. Itt, mivel jól átlátjuk a helyzetet, hatékony parancsokat oszthatunk valamennyi egységnek.

Grafikailag a program próbál illeszkedni a gépi teljesítmények által teremtett lehetőségekhez. Ehhez képest nem volt nagy különbség 3D gyorsítókártyával és nélküle. A grafika szánalmasan lassú. Persze egy T-34 nyilván nem vágja hanyatt magát, de a távcsövet tartó Vlagyimir vodkával olajozott dereka ennél gyorsabban fordul körbe.

Az erdők pedig szögletes sövényszerű tömbök, amelyek áthatolhatatlanok. Elsősorban akadály, csak másodsorban fedezék.

A játékot három módban kezdhetjük el elszántságunk és szabad időnk függvényében.

Quick start

Legegyszerűbben a gyors küldetéssel kerülhetünk nyeregbe. Minden eligazítás nélkül jutunk egy ütközetbe. A térképen a piros vonal jelzi az ellenség által ellenőrzött terület kezdetét. Ennek a vonalnak az áttörése jelenti számunkra a győzelmet.

A Szakaszparancsnok

Ha komolyabb küldetésekre vágyunk, akkor hozzunk létre egy új naplót a könyvespolcon. A beállítások után lesz egy naplónk, amelybe bejegyzésre kerül az osztag valamennyi bevetésének leírása. Bármikor visszalapozhatunk benne és végigolvashatjuk a korábbi ütközetek összegzését. Ez jó ötlet, de messze nem olyan hangulatos, mint annak idején a Wingsben, ahol a naplónkon keresztül bepillantást nyerhettünk a pilóták háborús hétköznapjaiba és magánéletükbe.

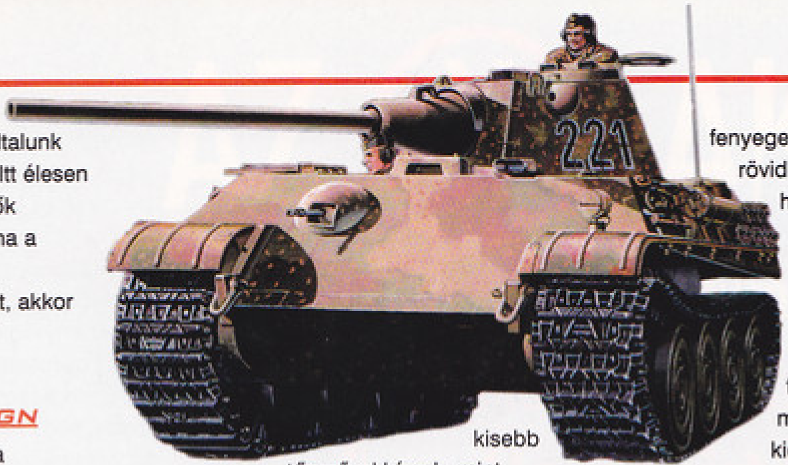
Single mission

Egyetlen különálló küldetést

PzKw V Ausf.G Párduc

Az idő távlatából már nagy biztonsággal hihetünk azoknak a véleményeknek, melyek szerint műszakilag ez a tank volt legjobb a 40-es években. 1943-ban készültek el az első példányok, amelyeket tervezési hibák miatt vissza kellett hívni (A modell?!). 1944-re elkészült a fejlesztett modell, ám a magas előállítási és fenntartási költségek miatt már soha nem készülhetett belőle annyi, amennyit Adolf bátyó látni szeretett volna.

Az 514 KW-os hajtómű dorombolt a 45 tonnás szerkezetben. Páncélzatban és tűzerőben is felülmúlta vetélytársait, annak ellenére, hogy lövege csak 75mm-es volt.



hajthatunk végre az általunk kiválasztott területen. Itt élesen megnyilvánul a szerzők antimilitáris érzülete: ha a kezdés után azonnal befejezzük a küldetést, akkor hatalmas győzelmet könyvelhetünk el!

CAMPAIGN

A játék számomra legszimpatikusabb része az, ahogy az egymásra épülő küldetéseket kezeli. Az aktuális helyzet vázolása után magunk dönthetjük el, mi lesz a következő lépés. Ha az előrenyomulás mellett döntünk, meghatározhatjuk annak irányát is. Így a játék stratégiai vonatkozása a

harctéren túlnyúlik, és beépül a küldetések alkotta "történelmi" eseményvonalba. Minden küldetés rögzítésre kerül a naplóban, amelynek tartalomjegyzéke segít a keresett ütközet fellapozásában. De nemcsak a visszaemlékezés, hanem a történelem megváltoztatásának lehetőségét is magában rejti. Egy korábbi küldetés felelevenítésével egy új szálon kezdhetünk tovább haladni a győzelem felé. Ha úgy érezzük, hogy valahol elszúrtuk, akkor visszamehetünk, és módosíthatjuk a hibásnak ítélt döntést.

A TÁMOGATÓ EGYSÉGEK

Számos könnyű páncélzatú jármű áll rendelkezésre, amelyek bár jóval sebezhetőbbek, és jelentősen kisebb tűzerővel bírnak, mint tankunk, mégis komoly szerepet jelentenek a felderítésben és a figyelem elterelésében és megosztásában.

A leghasznosabbak a tankrombolók. Ezek megfelelő tűzerővel rendelkeznek a gyengébb páncélzat mellett.

GYALOGSÁG

Bár kis méretük miatt fáradságos munka leszedni őket, mégis csekély fenyegetést jelentenek rövid hatótávolságukkal.

TÜZÉRSÉG

Elsősorban a gyalogságra veszélyesek, főleg előretolt megfigyelővel kiegészítve (Jeep).

A TAKTIKAI TÉRKÉP

Az iPanzer'44 a szerzők legnagyobb erőlködésének ellenére sem lett egy kimondottan játszható tankszimulátor. A beépített stratégiai lehetőségek azonban némileg kompenzálják ezt, így a taktikai térképen elidőzve egész jó csatákat lehet vívni.

Az alapvető parancsok mellett taktikai utasításokat is kiadhatunk, így utasíthatunk egy egységet támadásra, védekezésre, visszavonulásra.

ÉRTÉKELÉS

Röviden: nem egy nagy dobás. A 3D megjelenítés csapnivalóan lassú, és ezen nem segít se 200 MHz feletti processzor, se - az egyébként támogatott - 3D grafikus rendszer. A terep domborzata még elmegy, de a leggyakoribb tereptárgy, az erdő egyszerűen túl sok keserűséget okoz, ha nem kerüljük meg gondosan.

Egy olyan játékban, ahol valós idejű akció zajlik, a kezelést menüvel megoldani szerintem egyszerűen bűn - főleg ha ilyen lassú.

T-34-85

A Vörös hadsereg legendás harckocsija.

A háború idején lett módosítva a korábbi T-34 típusból, melynek 76mm-es lövegét 85mm-esre cserélték. Öt főből álló személyzet irányította a 75mm vastag páncél mögött. Ezt a 32 tonnát 420 km távolságba tudta eljuttatni egyhuzamban az 500 KW-os hajtómű.

A tankról még néhány német tiszt is elismerően szólt jelentéseikben.

Mindenesetre a segítségével elért sikerekhez nagyban hozzájárult a komoly méretű sorozatgyártása is.

M4A3 SHERMANN

A 76mm-es löveg ellenére a 31 tonna tömegű amerikai tank nevetségesnek tűnhet a Párduc mellett. A páncélozottságtól a 440 KW-os motorig minden paraméterében alulmaradt a Shermann. A legjobb példa erre a Kelly hősei című film. Gyakran belső tűz vetett véget a tank karrierjének, amit a lőszer 'nedves' tárolásával próbáltak megoldani. Szemből semmi esélye nem volt a Párduccal szemben, főként mivel a kinetikai energiájú keményfémmagvas (HVAP) lövedékeket valahogy nem preferálták náluk.

Mindezekhez társul az a számos hiba, amire a szerzők felhívják a figyelmet, közölve, hogy sűrűn látogassunk el web-oldalukra patchek után kutatva. Ezt nevezem én a vásárló előtti alázat teljes mérvű hiányának.

Végül pedig az egyetlen pozitívum: ha a játék a taktikai térképen zajlik, akkor egy kellemes valós idejű stratégiával van dolgunk, ami kellő realitást tartalmaz a II. világháború páncélosainak jellegzetességeiből.

Lázi

INFO

- I-MAGIC
- CHARYBDIS ENT.
- SZIMULÁTOR

- P133
- 50 MB HD
- 16 MB RAM
- SVGA
- 4x CD
- SB COMP.

- M1TANK PLATOON
- AROURED FIST

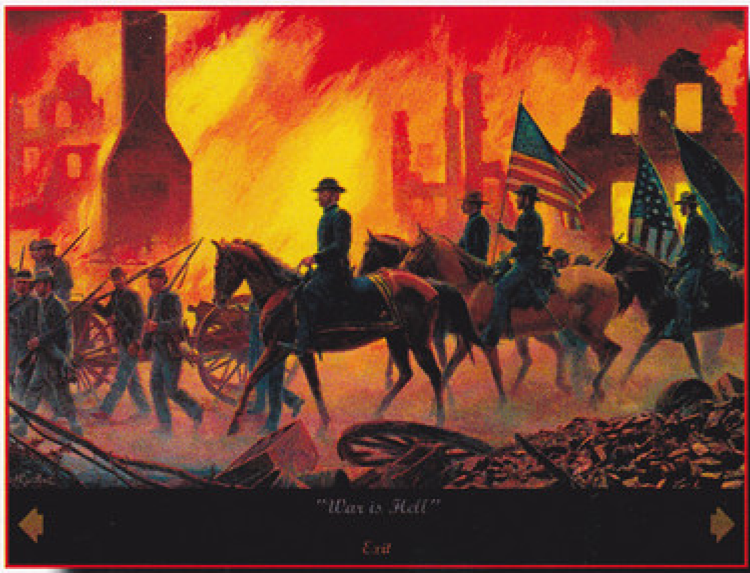
58%

Civil War 2

„A HÁBORÚ AZ POKOL."

A stratégiajátékoknak lassan egész műfajává nővi ki magát a II. világháborús témák után leggyakrabban feldolgozott amerikai polgárháború. A Sierra legújabb darabja is már második része saját feldolgozásainak. Előljáróban mindjárt leszögezném, hogy a Civil War 2 szinte mindent tartalmaz az 1862-ban kirobbant esemény hű bemutatásához.

A játék fő vonalai teljesen hagyományos alapokra épülnek. Értékelésében komoly előny, hogy nem lehetett azonos kategóriába sorolni Sid Meyer Gettysburgével, ami számomra magasan a legélvezetesebb polgárháborús játék. Itt valami többről van szó. A polgárháború által érintett tér- és időzónák mind bekerültek a játékba. Valamennyi korabeli egységgel találkozhatunk, még a teljesen izgalmas hajókkal és ágyúnaszádokkal is.



Az ütközetek fordulókra osztva zajlanak, melyek száma előre meghatározott. Az utolsó forduló végén különböző szempontok súlyozásával dől el, ki vonul el jobb eredménnyel a csatatérről. Ebben az elesettek, a sérült tisztek száma, a morál, az elfoglalt zászlók, a zsákmányolt források mind benne vannak.

Egy fordulóban valamennyi mozgáspontunkat elléphetjük, mielőtt az ellenfélre kerül a sor, ezért kissé hosszadalmassá is dagadhat egy ütközet. A gép lépéseinek sebessége állítható ugyan, de egy lassabb gépen (486, P90) még így sem érhető el, hogy ne kelljen a gép lépéseit várva türelmetlenül toporognunk.

Tizenhárom egységfajta szerepel a játékban, amelyből nézzünk meg néhány érdekesebbet kicsit közelebbről is:

Engineers - építményeket készítenek illetve rombolnak le, legyen az híd vagy erődítmény. Hídépítés után egy ilyen egység elhagyja a terepet, míg a többi munka száma nem korlátozott.

Siege mortars - nagy hatótávolságú mozsárágyú, amely rövid távra használhatatlan.

Frigates - az északiak vízi egysége partmenti ellenség és ágyúnaszádok ellen.

Heavy artillery - erődítményekben található, nem mozdítható, ám rendkívül hatékony, nagy lőtávolságú üteg.

Nemcsak különböző egységeink vannak, de néhány fajtánál a fegyverzetük megváltoztatható egy érdekes rendszer segítségével. A játék során eredményeinkkel folyamatosan gyűjthetjük az ellátási pontokat. Ezek legjobban egy ellenséges egység megfutamításakor szaporodnak. Szükségünk is van rá, mivel ebből kell lőszerutánpótlással ellátnunk az egységeket még harc közben, de egy győztes csata után a fegyverzetüket is kicserélhetjük, ami a gyalogságra, lovasságra, valamint a tüzérségre vonatkozik.

A tisztek is megkülönböztetett figyelmet kapnak a csatározások alatt. Egy tiszt sérülése, netán halála komoly mértékben kihat csapatának moráljára. Az ütközetek végén részletes jelentést kapunk a sérült tisztek egészségi állapotáról, harckészségükről. Ha szükséges, más ok miatt itt leválthatjuk az egységparancsnokokat. Ilyenkor a rangidős lép a helyébe.

Az egységek védelme a jól bevált beásással növelhető, ám ha így is megszaggatják soraikat, akkor fontos, hogy egy kis pihenőt is biztosítsunk nekik. Ilyenkor visszanyernek némi egészséget, és rendezik soraikat.

A legtöbbet pihenni azonban alvással lehet. Csata közben aludni? Vannak körülmények, mikor mindkét fél tiszteletben tartja a másik nyugalmát. Ez pedig az éjszaka. Ha leszáll az éj, az egységek tábort vernek és felkészülnek a következő napon esedékes folytatásra. Persze nemcsak alvással lehet felkészülni. Lehet helyezkedni, beásni magunkat, de főként örülni, hogy megéltük a következő napot.

A játék mellett találunk egy szerkesztőt is, amely segítségével egyedi térképeket, csatákat lehet létrehozni.

Mindezeket megfejelve a lemezen megtalálható egy History Supplement nevű 'multimédia' cucc, amiből számos érdekességet megtudhatunk a küzdő felekről, vezetőikről, eszközeikről, stratégiájukról. Témáit tekintve kellően átfogó, ám tartalma igazodik ahhoz a mennyiséghez, amennyit egy számítógépes fiatal szem hajlandó végigolvasni.

A Civil War2 első ránézésre nem mutatja meg fő értékeit. A csapnivaló grafikai megoldások, a szögletes domborzattal sokakat elriaszthatnak. Zeneileg nagyon kellemesek az eredeti korabeli dallamok, aminek élvezetét csak a HD hozzáférések zavarják meg olykor-olykor. A stratégiát kedvelőknek mindenképpen ajánlom összetettsége és egyszerű kezelhetősége miatt. Ha másért nem, legalább jobban megismerhetjük ezt a történelmi eseményt. (Bárcsak hazai témával is születne már legalább ilyen színvonalú alkotás...)

Lázi

INFO

- Sierra
- Sierra
- Stratégia

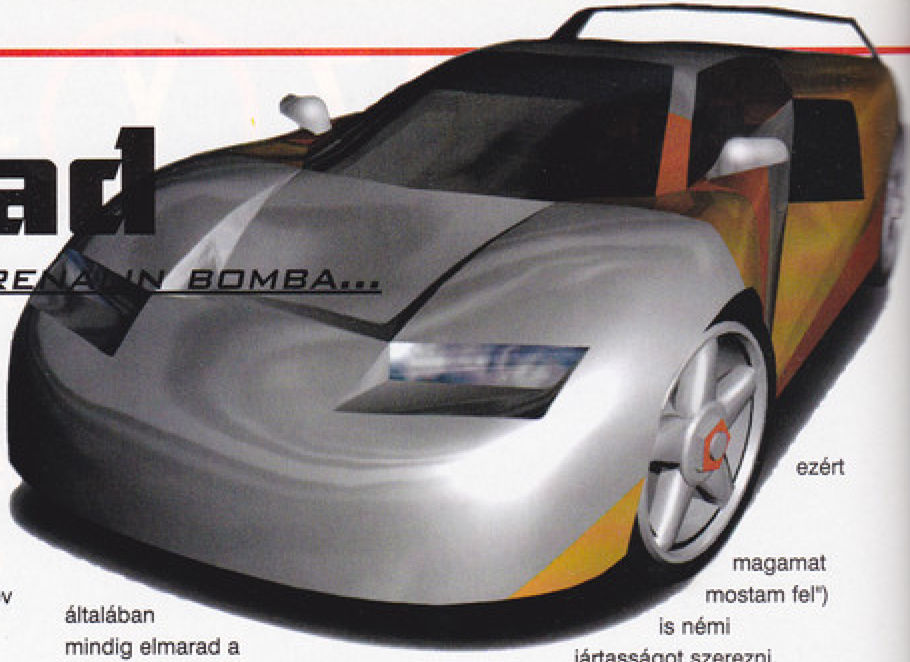
- 486DX2-66
- 20 MB HD
- 16 MB RAM
- SVGA
- 2x CD
- SB comp.

- Sid Meyer's Gettysbury
- Civil War

82%

Motorhead

MELLETTEM ROBBANT FEL AZ ADRENALIN BOMBA...



"Sőfőröket keresünk ... Profi versenyistálló új sofőröket keres a Transatlantic Gyorsasági Ligában való részvételre, mely földgolyónk leggyorsabb, legnagyobb kihívást jelentő bajnoksága. Adrenalin-függők, izgalomhajhászók, mazochisták és pszichésen sérültek jelentkezését várjuk! Nagyzási mánia és halhatatlanság előnyt jelent. Felkészültél az indulásra? Felkészültéééll...???"

Már vártak a szerkesztőségbe. A Motorhead lesz az, ami megdobogtatja a szívedet - mondták. Igaz, egy kicsit elgondolkodtak, miután tudták, hogy milyen kifacsart ízlésem van. Reménykedtek, hogy nem "bőgnek le előttem" ezzel a programmal. Nos, két nap intenzív tesztelés után bátran kijelenthetem, hogy a Motorhead személyében megérkezett az arcade autóversenyek új királya!!!

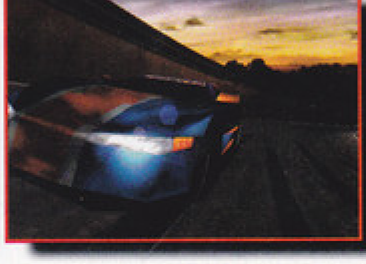
Talán amikor a Ridge Racert láttam először PSX-en, akkor volt ilyen érzésem. Atomgyors arcade autóverseny, látványos kanyarvételekkel és iszonyatos sebességérzéssel. Alig lehetett levakarni a gépről, többen elkívántak mindenhova. Sajnáltam, hogy PC-n nincs ilyen, de legalább alig vártam, hogy egy PSX közelébe kerüljek. Aztán megjött PC-re a Screamer. Döbbenet! Imádtam. SVGA grafika, nagyon gyors (volt műszerfal is), a nehézség is megfelelően volt kialakítva (Easy és Medium szinten nem volt gond, a Hard viszont elég kemény volt). Utána hosszú ideig semmi nem jött, ami igazán megragadott volna (legalább 4-5 év telt el szerintem a Screamer óta).

Nemrégiben volt szerencsém egy ELSA Erazor Riva128-as kártyát vételezni, de még semmi olyat nem láttam, amire azt mondtam volna, hogy "Igen, ezért megérte megvenni!!!". Úgy értem, hogy OK, a sebesség tényleg csúcs, de a Direct3D látványban is tudna 1-2 dolgot mutatni, és sajna a látvány általában mindig elmarad a sebesség mögött (Tomb Raider 2 szép, de semmi extra látvány; Dark Omen szintén, a Fighting Force is...). Egy csomó programot kipróbáltam (UBI F1 cool, de elmarad a natív 3dfx mögött, igaz, azért már megvillant valamit), de a látványt tekintve egyiktől sem estem hasra. Nos, ha sokan vannak úgy, mint én, akkor itt az ideje, hogy megtanuljuk befonni a hajunkat, illetve nem ártana az "önfelmosás" tudományában (az a bizonyos "úgy kellett felmosni a padlóról, de épp nem volt ott senki, ezért magamat mostam fel") is némi jártasságot szerezni.

Hát igen, a Motorhead olyan látványvilágot tár elénk, ami a 3D gyorsítós programok között jelenleg példamutató értékű lehet (sőt, az is). Hangulatát tekintve Blade Runneres a látvány, és az autók is beleillenek a környezetbe. A Lens Flare effekt eddig még nem látott minőségben jelenik meg ebben a programban. Jellemzően döbbenetesen profin kezelik a fényeket a programozók. Pl. a második pályán egyenesen vakít a lámpa fénye, szinte ösztönösen lehajtom a napellenzőt!

GALÉRIA

A fények még a D3D estén is iszonyúan szépek.



A sebesség pedig.... Egy iPentium 266MMX-en, a már említett Rivás kártyával 800x600-as felbontás mellett Custom Detailben mindent maxra állítva (Full Detailben nincs minden a maximumon) olyan a sebességérzés, hogy ifjabb unokatestvérem biztos rosszul lett volna egy-két kanyarban. Nem viccelek! Döbbenetes száguldás!!! 800x600-on!!! A PII tulajdonosok szerintem nyugodtan indulhatnak 1024x768-on, vagy a nagyobb felbontásokban. Ugye nem kell azt ecsetelnem, hogy ezek a felbontások milyen látványt nyújtanak. Ekkor történik az, hogy a N64, PSX meg miegymás tulajdonosok megfogják a gépüket, kb. félórás kimerítő kalapácsolás után az első vonat elé dobják, eladják a házukat, autójukat, és vesznek 3D gyorsítós PC-t. Ez az igazság.

Ami még nagyon tetszett, az a duda. Legalább 15-20 féle dudaszó közül választhatunk. Nem mintha sokat kellene használni, de azért mindig megnyomom, mikor átmegyek a célon... hagy örüljön a közönség!!!

Eddig ugye csak ömlengtem a programról, szóval essen szó egy-két negatív dologról is. Az igazság az, hogy az egy-két igazán csak egy. Ez pedig a nehézség. Szerintem a program aránytalanul nehézre sikeredett. Értem úgy, hogy személy szerint én nem vettem észre különbséget az Easy, Medium és Hard beállítás között, mert mindhárom beállításnál iszonyatosan nehéz a program. Nagyon be kell gyakorolni a pályákat, főleg a kanyarvételeket, mert ott tud sokat ránkverni a gép. Érdemes vagy egy jól gyorsuló vagy egy jól tapadó autót választani, mert viszonylag kevés lehetőség van a nagy sebesség kihasználására (főleg azért, mert a nagy sebesség általában gyenge gyorsulással párosul), és bizony a gyorsulásnak és a tapadásnak nagyobb hasznát vesszük.

A versenyzési formák közül talán a Ghost Mode-ot említeném meg, ahol egy korábban elmentett futamunk ellen tudunk versenyezni (vagyis egy korábbi körünknek megfelelően megy egy autó a pályán, és mi ellene versenyzünk).

Bajnoki futamok esetén 3 divíziót kell megnyernünk. Az első divízióban 2 pálya van, a másodikban az első divízió 2 pályája és további kettő, a harmadik divízióban a korábbi 4 pálya plusz még 2. Az autókat is ehhez hasonlóan kapjuk divízióról divízióra. Ha megnyertük mindhárom divíziót, akkor .... MEGLEPETÉS!!!

Ahhoz, hogy az egyik divízióból tovább jussunk a következőbe, az összesített listán az első vagy a második helyen kell állnunk.

A Motorhead szinte mindenkinél jól megy, ugyanis a minimum konfiguráció a P90-es 16 MB rammal. Nem azt állítom, hogy 800x600-on fogják nyomni az ilyen konfiguráció tulajdonosok, de P100-on jól megy 320x200-on. A P200, 32MB ram, és 3D gyorsító tulajdonosok talán már a 800x600-al is megpróbálkozhatnak. Szerintem elég jól meg lett írva a program.

Végszóként azt írnám, hogy nagyon profi a Motorhead, gyönyörű, példamutatóan használja ki a 3D lehetőségeit, nagyon gyors... kíváncsian várom, hogy mikor fog megjelenni olyan program, ami a konkurenciájává válhat.

Mr.T.

INFO

- GREMLIN
- GREMLIN
- AUTÓVERSENY

- P90
- 100 MB HD
- 16 MB RAM
- SVGA
- 4x CD
- SB COMP.

◆ SCREAMER

94%

BEMUTATÓ

Psygnosis

FORMULA 1 '97

Ha még nem lenne elég a Forma 1 szimulátorokból, akkor a sebesség szerelmesei készüljenek, mert itt van az új Psygnosis Forma 1 '97! Aki már próbálta az előző részt az ismeri annak hiányosságait. Ebben az új részben kijavították a hibákat, most már rendesen összetörhetjük az autót, repkednek az alkatrészek ütközéskor, kigyullad a motor, belső nézetből is játszhatunk, többféle berhelhetési lehetőségünk van az autónkon, és a '97-es év csapataival versenyezhetünk. Grafikailag nem nagyon újítottak a programon, kinézetre nem sokat változott, viszont gyorsítottak egy kicsit a sebességen. Ettől függetlenül szerintem a Ubi Soft Forma 1 sokkal jobban néz ki, de úgy látszik nem akarták az egesz engine-t átírni, vagy egyszerűen nem volt rá idejük a programozóknak, hogy felturbózzák a grafikát, viszont ebben a játékban végre láthatjuk a kezünket a kormányon, ami eddig elég ritkaság volt. Nézzük a legfontosabb részt: az élethűséget. Hát mit is mondjak... Nem egy GP2 vagy Ubi F1. Aki a maximális élethűséget kedveli az biztosan csalódni fog, mivel még Grand Prix módban is igen nevetséges a szimuláció. Hiába, ez a program nem igazán arra lett kitalálva, hogy a számítógépen csiszoljuk tökéletesre a vezetési technikánkat, mondjuk a Monaco-i pályán. Ha viszont egy jó kis délutáni versenyzésre vágyunk, akkor arra tökéletesen megfelel a „gáma", bár néha kifejezetten idegesítő volt, hogy már régen halottnak kellett volna lennem a kis nyaktörő manővereim után, de még mindig nyugodtan tudtam róni a köröket. Leginkább a fiatalabb korosztálynak ajánlom a játékot, őket alig tudtam levakarni a gépemről, ha egyszer elkezdtek játszani. Ezt a Forma 1-es programot is kitűnően lehet játszani mindenfajta kormánnyal, erről egyébként már írtam egy korábbi számban is, kellemesen megnöveli a játékélményt, és sokkal jobban bele tudjuk élni magunkat a versenybe. A gépigényről is ejtenék néhány szót. Az ajánlott konfig egy P166 16 MB Ram és valamilyen D3D kompatibilis gyorsítókártya. Persze a maximális minőség eléréséhez PII és Voodoo2 kell sajnos, de hát lassan ezt is meg kell szokni. Összességében a játék elég jó szórakozást nyújt azoknak, akiket nem zavar egy hiányos szimuláció.

Csumi

JÁTÉKLEÍRÁS

Dark Reign

EXPANSION PACK

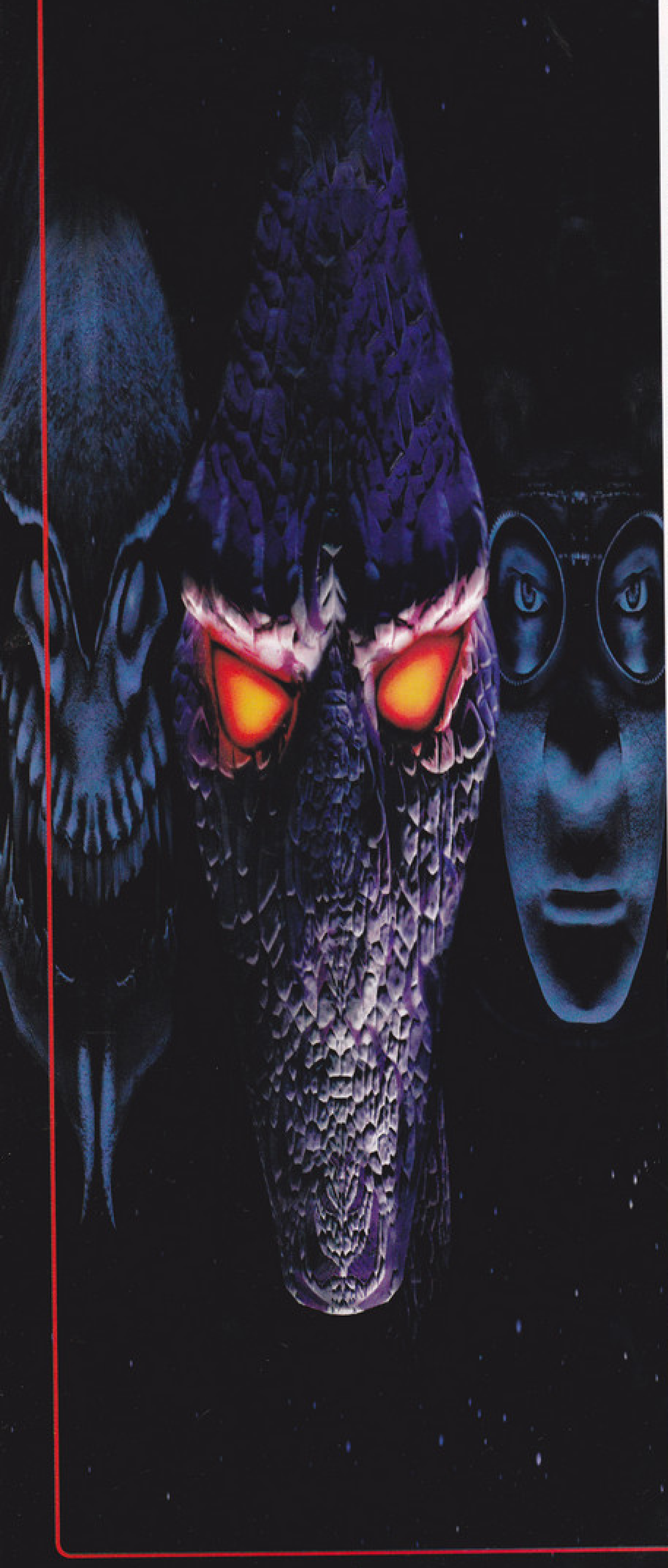
Kezdetben vala a Command and Conquer. Aztán sorra jöttek a jobb-rosszabb utánzatok. A Dark Reign azon kevés játékok közé tartozott, melyek kiérdemelték a jobb jelzőt. Igazából nem volt semmi extra a programban, de mégis jó volt vele játszani, egyszerűen volt stílusa.

Csak idő kérdése volt, hogy elkészítsék hozzá a küldetéslemezt. A kiegészítő lemezt azonban csak azoknak ajánlom, akik elég profinak érzik magukat a Dark Reign világban, mivel kicsit nehézre sikeredtek a küldetések. Ez nem is lenne baj, de ha valaki először ül le játszani, az inkább foglalkozzon először az eredeti missziókkal és csak azután vegye elő ezt. Mint ahogy azt már megszokhattuk itt is játszhatunk mindkét oldallal. A Freedom Guard egységek egy térkapun keresztül egy titokzatos világba jutottak el. Itt megtalálták a Birodalom rettegett titkosrendőrségének, a Shadowhandnek a főhadiszállását. Mondanom sem kell, hogy nem hagyták ki a kínálkozó alkalmat, és rögtön támadást intéztek a bolygórendszer ellen. Szerencsére a készítők nem elégedtek meg új küldetések generálásával. A küldetéslemez önálló játékként is felfogható, bár kell hozzá az eredeti Dark Reign. Új egységek és épületek jelentek meg a színen. Itt vannak például a Xenite bolygó vadállatai. Megfelelő idomár segítségével ezek a fenevadak kitűnően bevethetők a Birodalom cyborgjai ellen. Persze arra nagyon kell ügyelnünk, hogy az idomár, vagy ahogy a programban hívják, ranger, ne távozzon idő előtt az élők sorából, különben szétszélednek az állatok. A küldetések közben remekbe szabott animációkat láthatunk, látszik, hogy a készítők mindent elkövettek a siker érdekében. Ahogy teljesítjük a küldetéseket, úgy fog kiderülni a történet. Mire a végére érünk, észre fogjuk venni, hogy itt sokkal többről van szó, mint néhány bolygó birtoklása. Egészen jól el lehet szórakozni ezzel a programmal, főként most, hogy szinte semmi új nincs a piacon. Gyanús nekem azonban ez a nagy csend, véleményem szerint néhány hónapon belül ismét megindul a második generációs stratégia játékuk áradata. Csak győzzük kivárni.

Mocsy

StarCraft

ŰRSTARTÉGIA BLIZZARD MÓDRA



Megérkezett végre! Csak eljött az a pillanat, amikor StarCrafttal a kezemben siethettem hazafelé, hogy belevessem magam az Univerzum ütközeteinek forgatagába. Remegő kezekkel tettem a CD-t a drive-ba, és reménykedtem, megérte ennyit várni...

A StarCraft remekbe szabott történetét nem tudom végig elregélni, de az előzményeket azért el kell mondanom. Évmilliókkal ezelőtt a nemes Xel`Naga faj beutazta a világmindenséget, hogy új létformákat hozzon létre. A célja a tökéletes lény megteremtése volt. Munkásságuk két említésre méltó kísérlete a protoss és a zerg faj. A Xel'Naga számára elsőként az ideális célt a protossok közelítették meg, ezt tükrözi nevük jelentése is ("az elsőszülött"). A számos kudarcot vallott kísérlet után ezek a lények végre rendkívül mozgékonyak, erősek és intelligensek voltak, sőt különleges képességeik révén telepatikusan kommunikáltak is. Az alkotók évezredeket töltöttek a protossok 'csiszolásával', míg végül olyan intelligensek nem lettek, hogy az "atyák" elhatározták, megmutatják magukat gyermekeiknek. Ekkor azonban a tökéletesnek szánt faj tagjai ráeszméltek egyéni tudásuk hatalmára, és az addig oly egységes nép hamarosan törzsekre szakadt, s megkezdődött a háborúskodás. A csalódott kreátorok azon nyomban elhagyták "elsőszülötteiket", és sosem tértek vissza. Még megfontoltabban láttak neki a kopár Zeruson az új, féregszerű lények megalkotásának. A teremtők munkája sokkal jobban sikerült, mint ahogy azt valaha is remélni merték. A zergek megtanulták berágni magukat más lények testébe, hogy túléljék szülőbolygójuk kegyetlen próbatételeit, alkalmazkodási képességük pedig jóval túlnőtt alkotóik legmerészebb álmain is. Néhány generáció alatt megismerték és megtanulták "gazdaállataik" képességeit, és igyekeztek új, intelligensebb fajokba "költözni". A Xel'Nagák, emlékezve arra, hogy előző kudarcuk forrása is a lények egyéni öntudatra ébredése volt, úgy gondolták, megáldják a zergeket a kollektív tudattal. E tökéletes alkalmazkodásra és túlélésre született faj pedig az új "adomány" segítségével azonnal rájött, melyik a számára legideálisabb hordozó... A Xel'Naga meglepett egyedeinek még megdöbbeni sem volt idejük, s már meg is szűntek létezni. A zergek frissen szerzett tudásukkal pedig felismerték, hogy az egyetlen nép, mely megállíthatja őket, a protoss. A terranok cseppet sem meglepő módon, amúgy is zűrös múltjuk után, ismét belecsöppennek a dolgok közepébe, hiszen a zergek a potenciális hordozót keresik bennük, míg a protoss hadsereg e lehetőség miatt tör az életükre...

Ennyit a történetről, dióhéjban. Mindez természetesen csupán előzmény, prológus. Az egyes fajok múltjának lényeges tudnivalóit a kézikönyvben találjátok, a játék háromszor tíz küldetése pedig a megfelelő nép dicsőséges győzelméhez vezető út gyötrelmes epizódjait eleveníti fel, egészen a végkifejletekig. A sztorik különben nagyon jók, megérdemelnének egy-egy könyvet is...

Most pedig szeretném elmondani, hogy tudom, mire olvassátok ezt a cikket, valószínűleg csaknem mindannyian végigjátszottátok a StarCraft misszióit, ezért csupán remélni merem, hogy mégsem készül ez a leírás hiába, és néhány embernek nyújt még némi segítséget!

ALAPOZÓ

Ezt a részt csak akkor olvasd el, ha még nem játszottál a WarCrafttal vagy más real-time stratégiai játékkal, és úgy érzed, nem boldogulsz a játék kezelésével, irányításával.

Szóval, a küldetéseket megelőző animok és bejátszások után jöhet a game. Azért, az semmiképpen nem árt, ha megjegyzed mi a feladat. A képernyő felosztása elég világos, csak dióhéjban szólok róla. A legnagyobb részt a játéktér foglalja el. A jobb felső sarokban látható a nyersanyagkészleted mennyisége és az egységeid száma (meglévő/aktuális maximum). A bal alsó ablakban van a térkép, középen az aktuálisan kiválasztott épület, egység vagy csoport képe és egyéb tudnivalói, valamint a menü, végül jobbra lent az aktiválható parancsok.

A küldetéstől függően lehet, hogy már kezdéskor számos egységet és/vagy épületet birtokolsz, de az is előfordulhat, hogy csupán egyetlen munkásod lesz. Általában szükség van építésre, az épületekben való termelésre és a fejlesztésekre is. Ezért először a munkásokat kell "beüzemelni", azaz beindítani a nyersanyag-kitermelést. A StarCraft két kiaknázható természeti kincse a kristály (mineral) és a gáz (gas). Ez mindennek az alapja. A program szerencsére van olyan intelligens, hogy ha kijelölöd az egysége(ke)t, és utána jobb klikk a célra, akkor tudja, hogy ott termelnie, javítania vagy éppen harcolnia kell. Ha már van elegendő nyersanyag, akkor megkezdheted az általad leghasznosabbnak vélt

egységek és épületek készítését, valamint az ezeken belüli lehetséges fejlesztéseket.

Az épületeken belüli lehetőségek elég egyértelműek, vagy adott egységeket képezhetsz ott, vagy azok képességeit, tulajdonságait fejlesztheted. Igazán nincs mit ragozni ezen, egyértelmű az egész. Akárcsak az alakulatoknak kiadható parancsok. Az egyes fajok küldetéssorozatai tökéletesen alkalmasak arra, hogy megismerd az összes típus funkcióját, erősségét és gyengeségeit. Ezért a multiplayer, sőt a custom pályák előtt is ajánlom, hogy játszd végig mindet, még akkor is, ha már előre tudod, melyik népet fogod vezetni. Erre azért van szükség, hogy ismerd, mire képesek ellenfeleid, és megtaláld a tökéletes védekezési és támadási taktikát ellenük.

Az "alapozó" végén pedig mindenkinek ajánlom, hogy használja a billentyűzetet, ne akarjon csak egérrel irányítani! A hotkey funkció ugyanis nem véletlenül van beépítve a játékba. Ennek részletes leírását megtalálod a help menüben, én csak a leghasznosabbat és fontosabbat ajánlanám figyelmedbe, amivel könnyen mozgathatsz nagy csapatokat is. A tízesével kijelölt egységeket ctrl+ az általad kívánt szám megadásával vonhatod össze, és ezeket a hadtesteket aztán a megfelelő szám lenyomásával könnyedén irányíthatod, illetve dupla aktiválásra a képbe hozhatod!

Terran

A terran fajjal való játék talán a legegyszerűbb, hiszen mindannyiunkhoz (lévén, hogy mi is emberek vagyunk) ők állnak a legközelebb. A faj épületeinek specifikus tulajdonsága a mobilitás. Ezt a komoly előnyt ellensúlyozandó, mozgás közben épületeik meglehetősen sérülékenyek és természetesen nem funkcionálnak. A főépületekhez felhúzható bővítések már nem mozgathatóak, viszont az esetleges terran ellenfelek toldalékrészlegeit meg lehet szerezni. Az egységekre sem lehet panasz, mindent tudnak, és a kezdeti gyengeségeket jól kisegítik a gyorsan és olcsón felhúzható bunkerek.

Épületek

HQ (Command Center). Ez a központ épület. Ide hordják a robotok a nyersanyagokat. Mobilizálható. Melléképülete lehet a ComSat Station, ami az ismeretlen területek felderítésének lehetőségét kínálja, illetve a Nuclear Silo, ahol előállíthatod a szuper titkos egységeid számára (ghost) a nukleáris lövedékeket.

Supply Depot. Funkciója megfelel a WarCraft farmjainak, csak itt a katonai bázis alapellátmánya található.

Vespene Refinery. A gejzírekre kell telepíteni (máshova nem is lehet), hogy kitermelhesd a kincset érő gázt.

Barrack. A gyalogsági katonai alakulatok kiképzőhelye. Áttelepíthető. Taktikádtól függően a játék korai szakaszában többre is szükség lehet.

Bunker. Az emberek legjobb épülete, mellyel, ha bepakolod a gyalogságot, és gondoskodsz a karbantartásáról, kiváló védelmi rendszert állíthatsz fel. Az itt rejtőző egységek biztonságban vannak, és ha maga az épület valamiért mégis felrobban, sértetlenül bukkannak ki alóla, s vetik magukat a harcba.

Academy. A gyalogság fegyvereinek lőtávolságát növelheted meg itt (U-238), és a stimuláló szereket is itt fedezheted fel.

Engineering Bay. Szintén a gyalogság egységeinek felturbózására szolgál, ezen a helyen növelheted a fegyverek sebzését és a páncélzatot. Mobilizálható.

Factory. A gyárban készülnek a földi járművek. Melléképülete lehet a Machine Shop. Ez teszi lehetővé, hogy a vulture egységeket ionágyúkkal valamint aknákkal szereld fel, és kifejleszd a tankok számára az ostrom módot.

Armoury. A földi és légi járművek fegyverzetének és páncélzatának fejlesztő központja.

Starport. Űrkikötő, azaz reptér. Itt készülnek a légierő gépei. Csatolható részlege a Control Tower, ami lehetővé teszi a fejlettebb repülők konstruálását és a lézerek kifejlesztését.

Science Facility. Ez a tudományos központ a mágiaszerű lehetőségeket kutatja a Science Vessel egységek számára. Melléképülete lehet a Physics Lab, ahol a légi egységek speciális támadó és védelmi fegyvereit fedezhetik fel, vagy a Covert Ops Centre, ami pedig ghost alakulatokkal kapcsolatos rejtett képességek feltárásának lehetőségét kínálja.

Missile Turet. Kiváló, olcsó löveg, egyaránt véd légi és felszíni támadások ellen, viszont sérülékeny, javítani kell. A láthatatlan egységeket is felfedi.

Az emberek épületeiről még tudnod kell, hogy amennyiben megsérülnek, és károsodásuk foka eléri azt a szintet, hogy színük vörösre vált, akkor ajánlatos gyorsan megjavítani ezeket, mert különben folyamatosan romlik az állapotuk, egészen, amíg fel nem robbannak! Kár, hogy több SCV nem építhet egyszerre egy épületet, holott ugyanerre a javításnál például van lehetőség.

Egységek (költség)

SCV (50). A munkásrobot. Funkciója a nyersanyagok kitermelése és az épületek, illetve gépi egységek javítása. Közelharcra

nem túl hasznos, de alkalmas. Képzési hely: HQ.

Marine (50). Teljesen egyszerű, olcsó gyalogsági egység, páncélzata és tűzereje egyaránt gyenge, de fejleszthető. Képzési hely: barakk.

Firebat (50, 25). Lángszóróval felszerelt alakulat, valamivel erősebb páncélzattal. Képzésének feltétele, hogy építs akadémiát. Légi egységekre nem lő. Képzési hely: barakk.

Mindkét gyalogsági egységhez fejleszthetők stimuláló szerek, melyek használata növeli a felhasználók reflexeinek gyorsaságát és lelkesedését, de ennek persze megvan a maga ára. Én sosem használtam.

Ghost (25, 75). Intelligens kém- és elhárító egység. Fizikai erejénél sokkal értékesebbek mentális képességei. Az első ilyen tulajdonságuk a 'cloak', azaz rejtőzködési képesség, melynek segítségével láthatatlanná válhatnak egy időre. Legalább ilyen hasznos a 'lockdown' funkciójuk, mellyel időlegesen képesek blokkolni a mechanikus szerkezetek működését. Végül, de nem utolsósorban kizárólag a kémek képesek nukleáris csapást mérni az ellenfelekre (vagy magadra). No persze ehhez szükség van a lövedék legyártására is. Képzési hely: barakk.

Vulture (75). Jól páncélozott, mozgékony, viszonylag jó tűzerejű jármű. Kifejleszthető speciális képessége az aknák telepítése (max. három), de a kihelyezett aknák felszedésére már nincs lehetőség. Nagyon jó felderítő. Képzési hely: gyár.

Goliath (100, 50). Ez a különleges lépegető egység nehézfegyverzetével és elég jó páncélzatával remek légvédelmet szolgáltat, ugyanakkor támadóereje sem lebecsülendő. Képzési hely: gyár.

Siege Tank (150, 100). Nehézpáncélos egység iszonyatos tűzerővel, de kizárólag földi egységek elleni bevetésre alkalmas. Oda viszont egyszerűen brutális. Ha kifejleszted, képes ostrom (siege) módba váltani. Ilyenkor lesz aztán igazán durva, a tűzereje lenyűgöző, és a lőtáv is megnő. Képzési hely: gyár.

Wraith (200, 100). A földiek alapvető légi egysége. Mozgékony, gyors, és ha kifejleszted a lopakodó módot, akkor halálos. A földi egységeket lézerfegyverrel lövi, míg a légieket robbanólövegekkel. Képzési hely: reptér.

Dropship (100, 100). Egyszerű légi szállítóegység, kizárólag erre a funkcióra, tűzereje nulla. Megvéded, vagy kockáztatod, hogy elveszíted a rakományával együtt. Képzési hely: reptér.

Science Vessel (25, 300). Nem támadó egység! Elsődlegesen nagyszerű a láthatatlan egységek lokalizálására. Emellett EMP sokkjával például azonnal leszedi a protoss egységek pajzsát, és a zergek manáját, szóval megéri az árát. Szintén hasznos "varázslata" az irridate, ami a 200 hp alatti egységekre végzetes csapást mér. Ez a tudományos kütyü egyébként alapban tudja a "defensive matrix"-ot, amivel ideiglenesen plusz védelmet (250 hp) adhatsz egységeidnek.

Képzési hely: reptér.

Battlecruiser (400, 300). Iszonyúan drága, és nyolc fős legénységével meglehetősen nagy személyzetigényű. A maga ötszáz hp-jével viszont igazán ideális egység. Ha már megengedheted magadnak, hogy kifejleszd, akkor a yamato upgrade-re se sajnáld a pénzt, úgy lesz igazán pusztító tűzereje. Képzési hely: reptér.

Terran tippek

* Az embereknél elsődlegesen meg kell szervezni a védelmi rendszert, ezért a korai támadások ellen gyorsan építs és tölts fel néhány bunkert. Ügyelj az elhelyezésükre! A bunkerek legénysége optimális esetben három marine és egy firebat. * Használd ki az épületek mobilizálhatóságát! * A gyorsan kifejlesztett láthatatlan Wraith egységek halálos veszedelmet jelenthetnek a protoss seregek ellen. * A legjobb kombó vitathatatlanul a goliath – siege tank párosítás, de látványos, igaz, költséges győzelmet arathatsz egy tucatnyi BattleCruiserrel is. *

Zerg

E lények már első pillantásra az Alien sorozatot idézték fel, gondolom, nem csak bennem. A hordákban támadó, rendkívül szapora, férgekből és tojásokból kifejlődő zergek pusztításra születtek, és védelmi rendszerük meglehetősen gyenge. Ez éppúgy vonatkozik az épületekre, mint az egységek páncélzatára. Különleges képességük a regeneráció. Nincs szükség javításra, mert folyamatosan regenerálódnak, persze csak ha van rá idejük... Ez a faj agresszív, támadó játékot igényel, mert ha a két másik nép védelmi rendszere feláll, már nincs esélye. Addig viszont nagyon erős.

Épületek

Csaknem minden zerg épület egy fajspecifikus, meglehetősen undorító, lila, nyálkás felületen

Más vélemények: Érvek a StarCraft mellett és ellen

Első ránézésre nem igazán tetszett a dolog, úgyszólván semmi forradalmi újítást nem tapasztaltam. Hirtelen nem igazán tudtam, mit kezdjek a Blizzard új üdvöskéjével, ennek ellenére elkezdtem játszani, és azon kaptam magam, hogy 5-6 óra elszállt fiatalságomból. Minden szépnek és jónak tűnt újra, aztán mégis erőt vett rajtam az elégedetlenség. Nem értettem, hogy egy ilyen nagy cég, mint a Blizzard, megengedheti-e magának, hogy szinte semmiféle újdonságot nem rak bele egy több évig készülő játékba, holott a konkurencia nagyon értékes és forradalmi játékkal rukkolt ki (Total Annihilation). Nem értem, hogy az egységek útvonalkezelését miért nem tudták végre normálisra készíteni, és azt sem igazán, miért estek ugyanabba a hibába, mint a Dungeon Keeper készítői, mivel a játék single küldetései túlontúl könnyűre sikeredtek, ezáltal elvesztve a játék legfontosabb összetevőjét, a KIHÍVÁST. Elég bosszús tud lenni a vásárló, amikor az általa kifizetett súlyos összegért egyetlen hét alatt végigjátszható játék boldog tulajdonosa lehet. A StarCraft jó tulajdonságait, gondolom, Lily ismerteti veletek, mert persze abból is akad bőven, én mégis úgy érzem, és ezzel sajnos nem vagyok egyedül, hogy a játék csak részben váltotta be a hozzá fűzött reményeket, s ha nincs a program dobozán a Blizzard vagy a Starcraft felirat, feleekkora sikert sem ért volna el. Nálam ezen okokból kifolyólag a "jöttem, láttam, ettem, mentem" kategóriában végezte. Mindezek ellenére mindenkinek ajánlom, tényleg jó, ebben az évben kategóriájában eddig még jobbal nem találkoztam, és multiplayerben tényleg verhetetlen!

Sasa (sasa1@freemail.c3.hu)

Tűkön ülve vártam a Starcraft megjelenését. A Blizzard fejlesztői azt üzenték mindenkinek, hogy azért csúszik annyit a progi, mert a legjobb stratégiai játékot akarják kihozni. Nos, szerintem egyszerűen elcsajozták, sörözték, pizzázták az időt. 1998 első negyedévének végén piacra dobni egy ennyire kiegyensúlyozatlan játékot, ennyire kevés egységtípussal, szerintem szégyen. Szép a grafika, baromi jók az átvezető animok, 1996-os warcraft2 színvonal (csak kevesebb egységgel, és varázslatok helyett technikai bigyók). Hatalmas kiegyensúlyozatlanságok a népek és még a között a katasztrófálisan kevés egység között is, amit ekkora csúszással méltóztattak beletenni. A következő Blizzard-játékra ezután csak igen nagy fenntartásokkal fogok nézni, legyen az akár a Diablo II. Véleményem szerint az Age of Empire magasan veri. Csak a grafika miatt kapna nálam 70%-ot.

GulaSoft (gulasoft@mail.inext.hu)

Az igazság az, hogy amikor kiállításokon láttam a StarCraftot, akkor nem voltam oda tőle - sőt kifejezetten nem tetszett. Rókabőrt sejtettem ott, ahol nem volt igazán, csodálkoztam - egy Diablo után hogy rukkolhat elő a

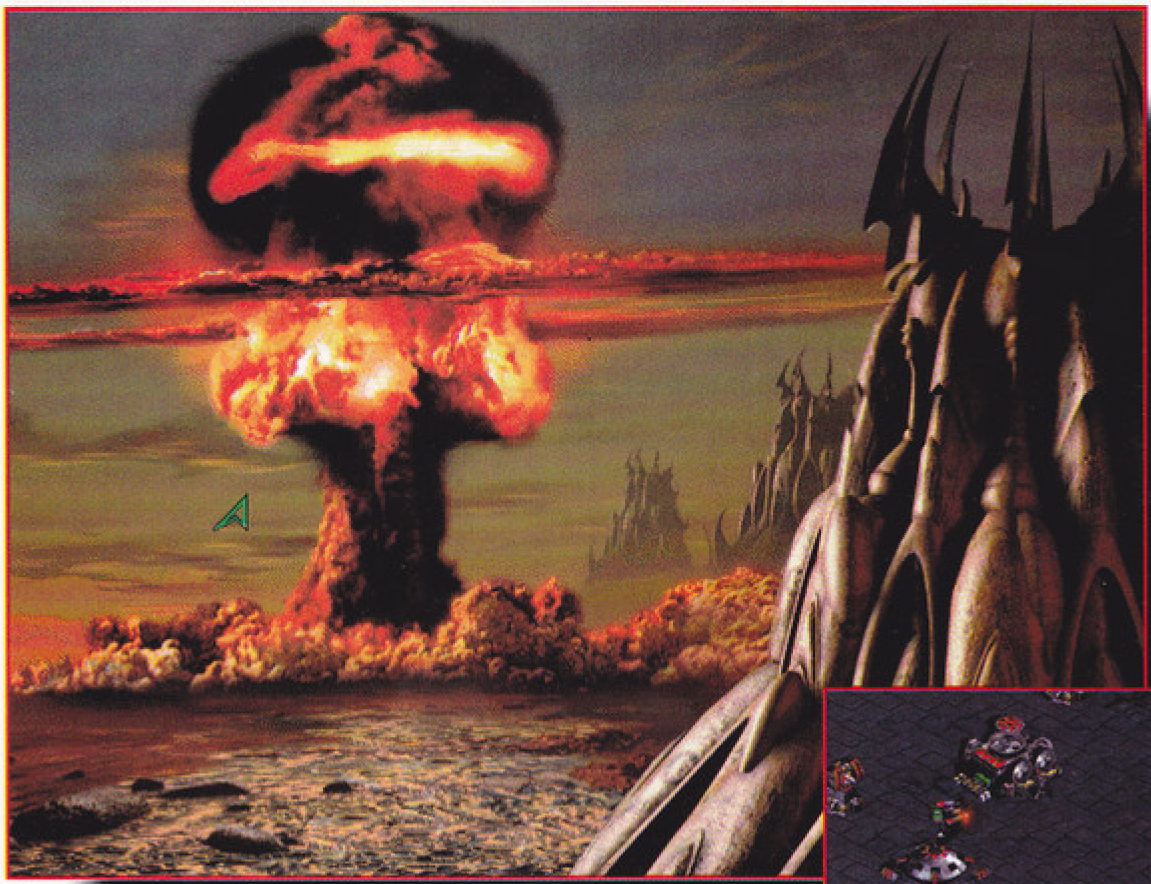
Blizzard ilyen játékkal. Nincs 3D megjelenítés, ami nagy dobás lett volna, igazi leelőzése a konkurenciának, amely élet-halál harcot vív a ringben maradásért. A végleges verzió után már más színben láttam a játékot. Ez nem egy Warcraft sci-fi figurákkal, hanem rendkívül jól kitalált, sokszor letesztelt, megbízható és élvezetes játék bújik meg a dobozban. A küldetések végigjátszása után kitűnik, hogy mindez csak felkészítés a multiplayer káoszra, vagy ha csak egyedül tudsz játszani, akkor a CUSTOM mód kiélezett csatáira. Az igazi kihívás ott kezdődik, a pályaeditorral pedig a lehetőségek száma tovább nő. Ez a játék megéri a pénzét, már csak azért is, mert sok jó, új ötletet vonultat fel. Az emberek erőssége a Siege Tank, a zergek, a gyors letámadás (három egységet „keltethetünk ki") mesterei, a protoss faj a legerősebb, viszont az ő egységeik kerülnek a legtöbbe. Bárki, akivel beszéltem, más és más egységet, taktikát favorizált! Végül a játszhatóság nagybetűi legyőzik azt a késztetést, hogy az ember minden évben valami radikálisan újat várjon, kívánjon. Ami jó, azon nem kell gyökeresen változtatni, csak esetleg egy kicsit még jobbá tenni.

Masell (digital@mail.matav.hu)

hozható létre. Néhányuk képes növelni ennek a területnek a méretét, és mindegyik "telep" képes a regenerációra, viszont egyik sem javítható. Maguk az épületek a drone-okból jönnek létre. Igyekszem gyorsan végigvenni őket, mert nagyon fogy a hely...

Mindennek az alapja a Hatchery. Itt tűnnek fel rendre azok a férgecskék, melyek az összes egység és épület alapját képezik. A továbbfejlesztett változat a Lair. Ennek megépítése részben szükséges a magasabb szintű kreatúrák képzéséhez, részben pedig az Overlordok speciális tulajdonságainak kifejlesztéséhez (látótávolság növelése, szállítás, sebesség növelése). Az épület csúcsfokozata egyébként a Hive. Ez a szint szükséges, ha ultralisk, guardian vagy defiler egységet akarsz termelni. A gázkitermelés a zergeknél az Extractorból történik, a Creep Colony pedig szinte a puszta lét feltétele. Ez utóbbi ráadásul továbbfejleszthető, és a Spore Colony már alkalmas légvédelmi és felderítési funkciók ellátására is. A Sunken Colony jól kiegészíti ezt, mert az meg kizárólag csak a földi támadókat lövi. A Spawning Pool az a fertő, amire minden zergnek szüksége van, tehát ez a "pocséta" alapszükséglet, sőt némi fejlesztés is eszközölhető itt. A jelentősebb előrelépést azonban az Evolution Chamber megépítése jelenti, mert egyrészt a zergek fejlettebb típusait vonhatod csapataid szárnyai alá, másrészt fokozhatod az egységek támadóerejét és páncélzatának védelmét is.

A konkrét egységeket a zergek esetében csaknem mindig a hq közelében található lárvákból keltetheted ki, de ettől függetlenül az ennek feltételeit megteremtő, megfelelő épületeket létre kell hoznod. Ezek közül az első Hydralisk Den, ahol tovább turbózhatod az amúgy is remek hydraliskek sebességét és lőtávolságát. A repülő lények feltétele a Spire (mutalisk), illetve annak továbbfejlesztett változata, a Greater Spire (guardian). Szintén speciális lények létrehozásához kell a Queen`s Nest és az Ultralisk Cavern. Különlegesség azonban a Nydus Canal. Ez más fajnál nincs. Olyan, mint egy teleport kapu, nagyon hasznos, hiszen gyors katonai mozgásokat tesz lehetővé, ami az ellenfelek számára elég kellemetlen lehet. Így kevesebb egységgel is védhető például több nyersanyaglelőhely vagy bármi más kulcsfontosságú hely.



Egységek

Larva. Igazán túlzás egységnek nevezni a lárvákat, de jobb híján, engedelmetekkel, ide sorolom őket. Szóval ezekből a férgekből fejlődik ki a zergek minden mutációja, igazán az eredeti sztori alapegyedei ezek. A központi épület körül tűnnek fel hármasával, "termelni" nem kell őket.

Drone (50). A zergek munkása, gyenge közelharcos, ezért ha megtámadják, érdemesebb elrejteni. Speciális tulajdonságuk, hogy belőlük "keletkeznek" a zerg épületek. Ez a különös mutáció persze a drone életébe kerül, pontosabban szólva ő maga lesz az épület.

Overlord (100). A legkülönösebb egység, mely egymagában testesíti meg a farmokat, valamint a felderítő, a szállító és a kémkedő egységeket. Támadóereje viszont egyenlő a nullával, és menekülésben sem jeleskedik, hiszen meglehetősen lassú. Mivel rögtön kezdésnél kapsz egyet, gyorsan derítsd fel a terepet. Ez az egység kiváló felderítő, látja a láthatatlan és az "elásott" egységeket is.

Zergling (50). Párosan kikelő jószág. Gyenge, viszont rendkívül olcsó, és hirtelen nagy horda termelhető belőle. Hatékonyan és gyorsan pusztítja az épületeket, és kis trükkel hasznos kém is lehet (egyet-egyet a kulcsfontosságú helyeken áss el).

Hydralisk (75, 25). Gyors, rendkívül hasznos gyalogos egység. Légi és földi támadáskor egyaránt hatásos. Érdemes fejleszteni, mert már hat hydralisk is veszélyes csapatot alkothat, ráadásul beásva kellemetlen meglepetéseket tud okozni. Távoli lövéseikkel gyorsan leszedheted velük az ellenfél munkásait. Érdemes a mozgékonyságukat is fejleszteni, hogy gyorsabban elaraszoljanak a tett színhelyéről...

Mutalisk (100, 100). Viszonylag gyorsan kifejleszthető légi egység, melynek tűzereje és páncélzata hármas skálán fokozható. Nagyjából megfelel a WarCraft sárkányainak, méretes hordákban brutális. "Továbbfejlesztett" változata a **Guardian (50, 100).** Lomha lény, ezáltal pontosan elveszti a mutalisk egyik legnagyobb előnyét, a mozgékonyságot. Ezzel szemben messzire és igen méretes savgömböket köpköd. Iszonyatosan nagy hátránya, hogy légi egységekkel szemben tehetetlen.

Queen (100, 150). Nem támadó egység, mégis az egyik legjobb. A neve inkább utal hasznosságára, mint funkciójára, hiszen a szaporodáshoz nem sok köze van. Ehelyett számos hasznos képességre tehet szert. Végre egy kis "mágia"! 1. Spawn Broodlings. A queen csak teljes mágikus energiája árán használhatja ezt a spórafelhőt. Ezek a kis részecskék aztán kedvesen szétrágják a földi egységek páncélzatát, s könnyebben megsemmisíthető célpontokká válnak. Nem rossz. 2. Parasite. Ez a királynők alaptudásához tartozik, kifejleszteni nem kell. Élősködőt telepíthetsz vele az egységekre, hogy láthass azok szemével. Egyfajta kémfunkció, ráadásul az ilyen egyedeket az ellenfeled kénytelen lesz maga likvidálni, ha nem akarja, hogy lásd, amit nem kéne. Cool. 3. Ensnare. Ezzel a területre ható varázslatával a

királynő képes lelassítani az ott tartózkodó egységeket (a sajátjaidra is hat!). Az áldozatokat könnyű lesz lokalizálni az őket beterítő zöld nyálka nyomán. Nagyon hasznos, cserébe 75 manába kerül. 4. Infest. Kizárólag erősen megrongált (fél hp) terran hq ellen használható. A

megfertőzött központ csatlakozik a Közös Tudathoz, és egységei meglehetősen hasznosak. Még valami! Használd ki, hogy az áttelepülő, tehát mozgásban lévő hq ellen is tudod alkalmazni!

Scourge (25, 75). Párosával termelődik, és tipikus kamikaze egység. Kizárólag légi alakulatok ellen vethető be, és önmaga megsemmisítése árán, sikeres támadás esetén száztízet sebez. Végül is felderítésre sem haszontalan, mert funkciójának megfelelően igen mozgékony. Rettenetesen gyenge, és sérülékenysége miatt nem elég hatékony. Nem vagyok oda érte, de attól még neked lehet a kedvenced...

Ultralisk (200, 200). Ő lenne a nehézpáncélzatú egységek képviselője, a zergek földi hadviselésének csúcsa. A maga négyszáz hp-jével relatív szívós, és egész jól sebez is. Viszont a légi egységekkel szemben tökéletesen védtelen. Véleményem szerint nagyon költséges, és számos spell ellen tehetetlen, én alig használtam.

Defiler (25, 100). Ez a gusztustalan féreg nem harcos, rögtön látszik rajta, mint ahogy az is, hogy meglehetősen kellemetlen problémákat tud okozni. A királynőhöz hasonlóan számos helyzetben használható a védekezésben és a támadásban egyaránt. Önmagában viszont teljesen védtelen, ezért a defiler esetében különösen hasznos a rejtőzési képesség. Dark Swarm. Ez a védelmi célokat szolgáló képesség bármely általad választott egység köré narancsszínű bogarakból álló felhőt von, ami megóvja azt a lőfegyverektől, kivéve az ostromra beállt tankokat, archonokat és firebatokat (szóval a fontosabbakat, sajnos). Plague. A pestis százötven mana fejében méretes sebzéssel sújtja a célzott területen lévő

egységeket és/vagy épületeket, de sohasem pusztítja el azokat teljesen! Consume. Ez a fajta kannibalizmus a defiler gyors manafeltöltését szolgálja. A leggazdaságosabb "áldozatok" erre a célra a zerglingek.

Infested Terran (100, 50). A terranok megfertőzött központi épületében képezhető. Ez az egység brutális, de tényleg. Azt hiszem, elég, ha annyit mondok, a támadóereje ötszáz. A Közös Tudatért akár önmagukat feláldozó "emberek" nagy erejű pusztításra képesek, ha ügyesen használod őket.

TIPPEK

* Ha megtámadnak, és van időd, rejtsd el munkásaidat, amíg el nem ül a vihar! * A zergeknek nagyon fontos, hogy gyorsan, nagy tömegekben elszaporodjanak, ezért érdemes mielőbb egy második Hatcheryt építeni. * Használd ki a faj rejtőzködési képessége kínálta lehetőségeket! A meglepetés ereje már önmagában is remek taktikai fegyver! * A korai játékban bátran használhatod felderítésre az Overlordokat. A légvédelmek kiépülése után persze nem árt gyorsan visszahúzódni. * A városod légvédelmére mindig hagyj számos, lehetőleg minden speciális képességgel felruházott hydralisket és néhány Spore Colonyt. A hydralisk egyébként viszonylag olcsó, gyorsan előállítható, hatékony fegyver földi és légi egységek ellen, és ráadásul elég mozgékony is. * A mutalisk a zergek legerősebb egysége, főleg az árához képest. A single player játékokban húsz-harminc maximálisan felfejlesztett "sárkány" előtt nem állt meg senki és semmi. *

PROTOSS

Különös, rendkívül értelmes és számomra a legvonzóbb faj. Pszionikus képességei egészen extra lehetőségeket kínálnak. Épületeik és egységeik egyaránt rendelkeznek egyfajta pszichés pajzzsal, melyet előbb le kell verni ahhoz, hogy fizikálisan is sérüljenek (persze vannak kivételek). Ugyanakkor a pszi energia részben a gyengeségük is, hiszen pylonjaik nélkül nem létezhetnek, mert ezekkel közvetítik szülőbolygójuk energiáját az új kolóniához...

ÉPÜLETEK

Igaz, a pylonok által szabott határokon túl nem építhetsz, ami részben hátrány, viszont a munkásodnak nem kell ott dolgoznia, amíg a megfelelő épület elkészül, mindössze el kell indítania a pszi áramlását, s már mehet is dolgára.

Gyorsan nézzük át őket! A központi épület neve Nexus. Olyan ez a hq, mint egy hatalmas, egzotikus piramis. A gyalogsági egységek képzőhelye a Gateway névre hallgat. A Forge pedig az a hely, ahol lehet fejleszteni a fegyverzetet, a páncélzatot és a pszi pajzsokat is. Ez utóbbi minden protoss egységre vonatkozik! A dragoon egységek képzésének feltétele, hogy Cybernetics Core-t építs, sőt ugyanitt turbózhatod fel ezzel-azzal a légi egységek egy részét is. A gyönyörű és misztikus nevű Citadel of Adun olyan egységek képzéséhez szükséges, mint a templar, az arbiter és az archon. A Robotics Facility a harci gépezetek gyártásához szükséges, míg ezek hatékonyságát a Robotics Support Bay fokozza.Az Observatory az observer, a Templar Archives a high templar, az Arbiter Tribunal pedig az arbiter egységek képzésének feltétele, és azok alapképességeit növelheti. A Stargate funkciója a repülők gyártása, és a Fleet Beacon az a hely, ahol a légi alakulatok specizésére lehetőség nyílik. A

protoss seregek épületszintű tűzvédelme a fotonágyú (photon cannon). Minden szempontból ideális: légvédelem, láthatatlan egységek stb. A korai játékban 3-4 darab teljesen jól ellátja a bázis

védelmét, főleg egy kis megerősítéssel (zealot, dragoon). A protossok speciális pszi pajzsa ugyan automatikusan töltődik, de gyakran szükség lehet gyors energiapótlásra. Ezt a funkciót tölti be a Shield Battery, amiben nagyobb mennyiségű energia várja a lemerült egységeket...

Egységek

Probe. Ő a protoss munkás, sem több, sem kevesebb.

Zealot (100). A legjobb a korán megépíthető és relatív olcsó gyalogsági egységek közül a játékban. Persze nem árt, ha van a közelükben néhány dragoon vagy fotonágyú is...

Dragoon (150, 50). Nagyon jó kis alakulat. Igaz, csak a felszínen mozog, de lövései remekül leszedik a légi támadókat is. Nagy tömegekben (húsz-harminc már baráti) brutális. Néhány shield battery a közelükben, no és például pár zealot, s máris mehet a sereg előre...

Shuttle (200). Szállítóegység, de sajnos meglehetősen szűkös férőhellyel.

Scout (300, 150). Harci repülő, légi egységekre 24-26-ot sebez, a földiekre csak 8-9-et. Mindenképpen érdemes a sebességét fejleszteni. Szerintem az egyik legjobb légiegység, ráadásul roppant elegáns is.

High Templar (50, 150). Ennél a fajnál ő a mágiahasználat jeles képviselője. Az első varázslata a Psionic Storm. Kedves kis vihar, nem mondom. Kábé olyan, mint a Death and Decay spell volt a Warcraft 2-ben. Hallucination. A kedvenc varázslatom. Az általad választott célpontot lemásolva illúzióegységeket hoz létre. Ezeket, amíg el nem fogy az őket fenntartó energia, ugyanúgy irányíthatod, mint a valós alakulatokat. Ez remek eszközt kínál arra, hogy elvonjon némi tűzerőt, netán becsapja a zergek önfeláldozó infected terran egységeit. A mágiahasználókra viszont ügyelj, mert a területre ható spellek felfedik a turpisságot (pl. ensnare). A high templarok speciális képessége, hogy ketten egyesülve létrehozhatják a legerősebb pszi pajzzsal rendelkező egységet, az archont. E különleges lények hp-je viszont iszonyatosan gyenge, mindössze tíz, ezért ügyelni kell rájuk folyamatosan. Négyesével már igen lehengerlő erőt képviselnek, csak az a baj, hogy grafikájuk sugallta elképzeléseinkkel ellentétben nem repülnek.

Reaver (200, 100). Kedves techno hernyó, mely szkarabeusz lövedékeivel méretes robbanásokat, és ezáltal igen kellemetlen perceket okozhat ellenfeleidnek. Sajnos nagyon lomha mozgásúak, ezért érdemes az arbiterek transzport varázslatával besegíteni nekik. Lövéseik hatótávolsága viszont nagyobb, mint a lőtornyoké, ezért nagyszerűen alkalmasak ezek likvidálására. Az apró szkarabeusz lövedékek azonban sajnos nem ingyen vannak, hanem darabjáért 15 aranyat kell fizetned és "termelned". A muníció nélkül a reaver mit sem ér.

Observer (25, 75). Felderítőegység, támadóértéke nulla, és a védelme is meglehetősen gyenge! Szerencsére viszont

alapban rejtett, mindez nem kerül neki semmibe. A legjobb láthatatlan egység és "elásott zerg" felderítő, ezért érdemes vele kísérni a nagy seregeket.

Carrier (350, 300). Igen, tudom, rettenetesen drága. De! Harminc kristályért építhetsz hozzá kis repülőket (interceptor), és ha ezekből teszem azt, megvan a nyolc, akkor több mint kétszázszor tudnak támadni percenként, és minden egyes alkalommal sebeznek ötöt! Számolj ... Ez a legerősebb légi egység az egész játékban! No persze nem sérthetetlen ez sem, de ha a protossok ellenfele vagy, én azt mondom, ne várd meg, míg megépítik.

Arbiter (25, 500). Mágikus képességekkel is bíró légiegység. Kellemes robbantásokkal örvendezteti meg ellenfeleit. Ráadásul két nagyon hasznos varázslata van. A recall által létrehozott örvény lehetővé teszi az egységek gyors átirányítását a térkép bármely pontjára, tehermentesítve ezzel a kis kapacitású és lassúbb szállítóegységeket. A Stasis Field pedig olyan, mint a paralízis. A mezőbe zárt egység tehetetlen szemlélője csupán az eseményeknek. Egyébként saját kulcsfontosságú egységeid védelmére is alkalmazható ez a spell.

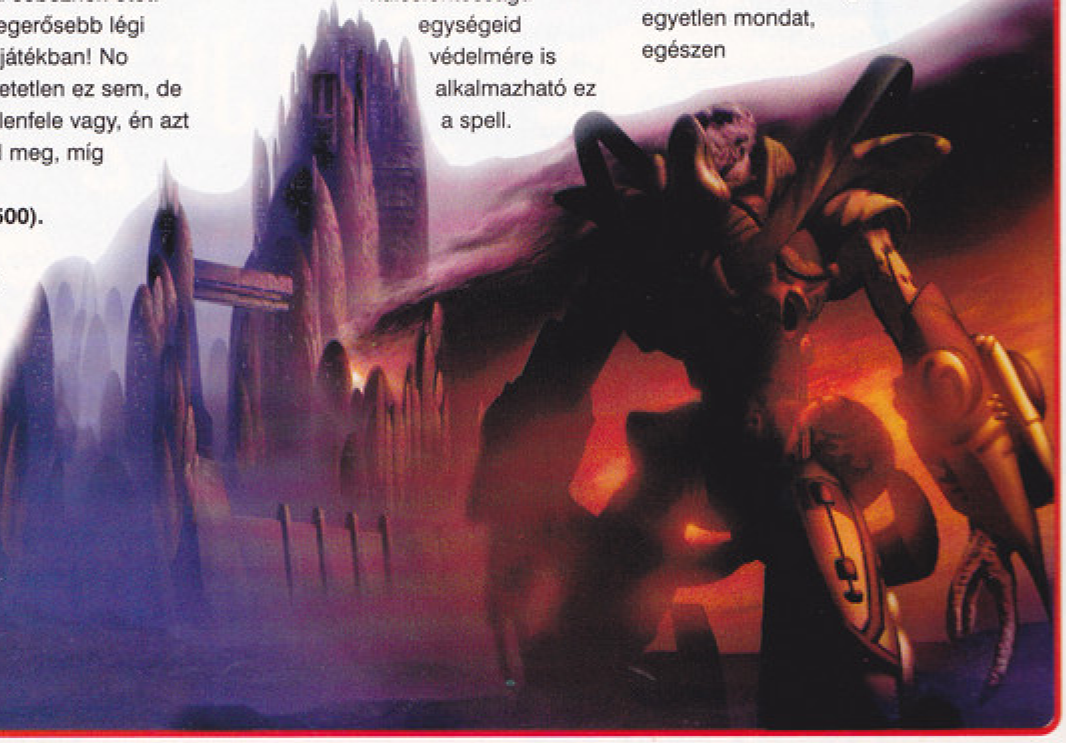
Tippek

* A korai, viszonylag védtelen időszak áthidalása után igyekezz kiépíteni a légierőt, mert ez ennek a fajnak az egyik legnagyobb erőssége! * A légvédelmet tökéletesen ellátják a fotonágyúk és a dragoon egységek. A láthatatlan ellenfelek ellen pedig a kulcshelyekre állíts observereket. * A templarok hallucinációkeltő képessége hatalmas előnyhöz juttathat. * Az idő ugyan a protossoknak dolgozik, mégsem lehet örökké várni, annál is inkább, mert a nyersanyagforrások szempontjából ez a faj a legigényesebb. *

Most, hogy végigvettük a fajokat, el kell mondjam nektek, hogy nincs legjobb köztük. Mindegyiknek más és más az erőssége illetve a gyenge pontja. Ezért leginkább az általad választott stratégiától függ, melyiket választod. Még az egységek között sem egyértelmű, kinek melyik a kedvence, mindenki másra esküszik.

Campaign editor

Csak pár szóban a pályaszerkesztőről. Igazán egyetlen mondat, egészen



pontosan két szó is elég lenne róla: mindent tud. Egyaránt készíthetsz vele pályákat single vagy multiplayer játékra, speciális győzelmi feltételeket adhatsz meg, és megváltoztathatod az egységek alapvető tulajdonságait, sőt költségeit is. Ha van türelmed és időd, meghatározhatsz mindent a legapróbb részletekig. Egyszerű,

könnyen kezelhető és nagyszerű, de nehogy azt higgyétek, hogy néhány tucat játék után máris készen álltok profi, igazi kihívást jelentő pályák megálmodására. Különösen gondolok itt az egységek költségeinek megváltoztatására. Ez a játék legérzékenyebb pontja, és szerintem az alapbeállítások fajonként lebontva tökéletesek. Vitatkozhatnánk most ezen, legtöbben a mutaliskok képzésének költségeit keveslik, de szerintem nincs igazuk. Ezért ha ebbe a részbe is belenyúltok, az mindenképpen felborítja majd a finom Blizzard-féle egyensúlyt, alaposan fontoljátok meg.

Multiplayer

Ez a StarCraft kétségtelenül legerősebb oldala. Akár nyolcan is lehet játszani hálózatban vagy interneten. A több választható mód között szerepel a rendkívül népszerű és real-time stratégiában egyedülálló "capture the flag" is! Szerencsére van lehetőség "spawning"-ra is, azaz hálózatban egyetlen CD elég ahhoz, hogy nyolcan játszatok!

Sajnos sokan panaszkodnak a Battle.net játékaira, jogosan. Azok, akik a nagy, kidolgozott támadásokat kedvelik, sokszor csalódnak, mert a rangsor miatt a legtöbb játékos a gyors, elsöprő győzelemre törekszik. A leggyakoribb a cikk megírásának idején a zerg horda (rush). Erre érdemes felkészülni, mert különben valóban gyors vereségnek nézel elébe. Átlagos játékidő, felkészületlen esetben mindössze hat perc. Pedig a zergling és hydralisk tömegek ellen a terranoknál néhány katonákkal feltöltött bunker, illetve protossok esetében pár dragoon elegendő. Mondjuk egyébként is általában

maximum fél óra egy-egy játék, bevallom, nekem ez sem tetszett igazán. De ez nem a StarCraft, hanem a játékosok hibája. Azért van egy-két normális alak is odafent... Ráadásul sokkal érdekesebb és tartalmasabb, ha ketten-ketten játszotok szövetségben.

Ítélet

Bevallom nektek, én kellemesen csalódtam. Igaz, rosszat vártam. Felkészítettem magam arra, hogy hatalmasat fogok csalódni. Szerencsére nem így történt. Ettől függetlenül a negatívummal kezdeném. Az alap harminc küldetés túlságosan könnyű lett. Szerencsére annyira nem gyenge, mint a Dungeon Keeper volt, de azért azt gondoltam, hogy a terran-zerg-protoss sorrend a nehézségi szint emelését is jelenti, de nem így van. Mindegyik faj egy-egy történetet játszik végig, és mindegyiket szabályosan be- és megmutatják neked. Olyan az egész, mintha edzőtábor lenne a multiplayer játékra, mert általában igenis rá vagy kényszerítve, hogy megtanuld és használd az összes egység képességeit. Más kérdés, hogy a multiplayer játékban erre nem lesz szükség. Mondjuk az utolsó pályák már valamivel nehezebbek a többinél, de nekem igazán nem volt szükségem újrakezdésre a győzelemhez. Ezért single módban igazi kihívást csak a custom pályák jelentettek, sajnos. Ezek viszont brutálisak.

A másik negatívum a grafikai vonalon van. Lehet, hogy az én szemem rossz, de nekem leterhelő volt ez a sok apró egység. Valahogy jobban tetszettek a WarCraft II méretes trolljai. ;-) A zergek narancs-

lila színkombinációjától pedig olykor még könnyeket is ejtettem ...

Bármilyen hihetetlen, a negatívumoknak itt ezennel vége, és minden más csúcs, szuper Blizzard minőség. Gondolok itt az animációkra, a zenére, a hanghatásokra és a kezelésre. Nagyon nagy élményt jelentett a három választható faj különbözősége, mert míg a WarCraftban például tulajdonképpen csak a grafikában és az elnevezésben volt az egységek között eltérés, itt ennél jóval többről van szó. Mind a három faj más stílusú játékot igényel, eltér a kultúrája, a felépítése és a dicsőség elérésének útja is. Ez nagyon jó, még akkor is, ha első látásra az egységek mennyisége kevésnek tűnik. Megjegyzem, máris készül a StarCraft add-on, ami valószínűleg pótolja majd ezeket a hiányosságokat. A legnagyobb élményt természetesen a multiplayer játék nyújtja (akárcsak a WarCraft esetében), ezért akinek erre nincs lehetősége, nagy valószínűséggel csalódni fog. A legnagyobb pozitívum, amit senki sem vitat, a hangulat. Az tényleg fergeteges! Imádom, amikor tíz tank egyszerre vált siegemódba, és hallom, ahogy kirakják a merevítőket, irányba fordítják a csöveket! Wow! Zene füleimnek! Csakúgy, mint a mutalisk horda rikoltása vagy az archonok misztikus suttogásai. :)) Tényleg csúcs, de azért hozzám jóval közelebb állnak a fantasy világok: ha Battle.net, akkor Diablo és ha real-time stratégia, akkor WarCraft. Ha már választhatok az űrhajók, tankok, idegen lények és egyéb csillagközi dolgok vagy az orkok, trollok, goblinok, sárkányok és persze nem utolsósorban a mágia világa között, én maradok az utóbbinál.

Mindez, amit itt leírtam, saját véleményem, és mivel az utóbbi napokban órákat vitatkoztam a StarCraft mellett és ellen, úgy korrekt, hogy mások véleményét is bemutassuk. Tehát olvassátok el azt is, aztán döntsétek el, mivel játszotok több-kevesebb szabadidőtökben!

Lily
lily@freemail.c3.hu

Info

- Blizzard
- Blizzard
- Stratégia

- P90
- 80 MB HD
- 16 MB RAM
- SVGA
- 4x CD
- SB comp.

- C&C
- Warcraft 2

88%

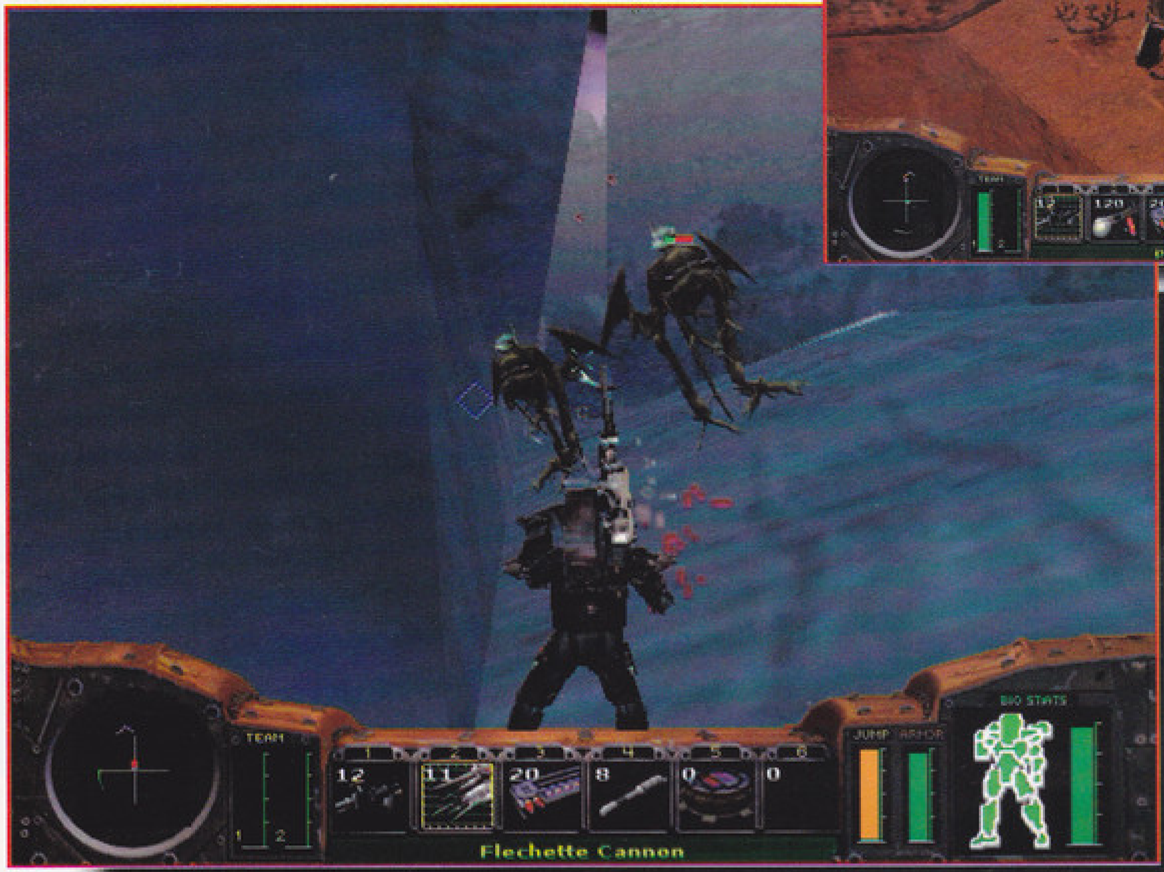
Outwars

NEHÉZ A DOLGA AZ ŰR-TENGERÉSZGYALOGOSNAK

Igen. Bárki bármit mond, a Microsoft szép lassan felzárkózott a nagy játékszoftver-fejlesztő/kiadó cégek mögé. A toplisták és az eladások nem hazudnak, és az internetes ill. hagyományos magazinok is ezt igazolják. Gondolta volna bárki is, hogy úgy fogunk várni egy Microsoft játékra, mint pl. a Red Alertre? Pedig az Age of Empires második része még odébb van...

Az Outwars első ránézésre nem tűnt túl biztatónak. Szerencsére a bizalom csakhamar bizonyossággá vált - legalábbis számomra. Ez a játék rendkívüli! Sok szempontból messze van a tökéletestől, de látszik rajta, hogy nem összecsapott munka. A grafikai kidolgozottsága ugyan nem éri el pl. a Quake2 szintjét, de a játékmenet szempontjából szerintem igenis ott van a topon! A filmbetétek a szokásosan átlagosak, a szokásosan ismeretlen színészekkel. Az animok minőségén látszik, hogy profi szoftverekkel készítették, de az is, hogy nem a Dreamworks stúdiójában. A fejlesztő Singletrac nevét eddig nem hallottam, persze lehet, hogy ez csak az én tájékozatlanságom. A munkájukra viszont büszkék lehetnek, hiszen ha tényleg az első, akkor nagyot alakítottak. A grafikus engine teljesen 3D-s - mint ahogyan a Quake-ben -, de az ellenfelek nem poligonos felépítésűek (csak mi, és ha van társunk, akkor az is). Ez valószínűleg a sebesség növelése miatt lett ilyen, hiszen a sprite-bázisú grafikát gyorsabban meg lehet jeleníteni. Esetleg közrejátszhatott az is, hogy míg az emberek mozgását egyszerű motion-capture-rel fel lehet térképezni, addig a tucatnyi ellenségfajta minden mozgásfázisát meg kellett volna tervezni 3D-ben. Talán a következő részben.

A játék a nem is olyan távoli jövőben játszódik. Az emberiség már régen meghódította a világűrt, űrhajóik fénysebességgel közlekednek a kolonizált rendszerek között. A földhöz hasonló bolygókat immár több millióan lakják, a nyersanyagokban gazdag planétákon pedig bányászkolóniák termelik ki az értékes érceket. Az egyik ilyen kolónián, Mikhal világában a bányászok a föld alatt furcsa lényekre akadtak. A hibernációs álmukból felzavart monsterek nem fogadták boldogan a váratlan ébresztőt, le is mészárolták az egész kolóniát. Viszont nem csak ezen a kolónián tűntek fel, hanem szinte az összes meghódított rendszerben. Legfélelmetesebb fegyverük a Juggernaut néven emlegetett hatalmas űrhajójukra van telepítve. A fegyver segítségével bármely bolygó atmoszféráját átalakíthatják, az egykor zöldellő paradicsomból percek alatt kietlen, tüzes pusztaságot teremthetnek. A Hydran néven emlegetett rovarszerű lények kegyetlenül közelednek az anyabolygó, a Föld felé. Itt már csak a legkeményebb űr-tengerészgyalogosok, a Dreadnaught elit segíthetnek. Persze mi épp most léptünk be a Dreadnaught újoncok közé, és egyből belecsöppentünk (belecseppentettek minket) a dolgok közepébe....



A játék hangulatán nagyot dob, hogy a sztori folyamatosan alakul, és a küldetések is ehhez kapcsolódnak. Az első néhány pálya gyakorló küldetés, ahol el kell sajátítanunk minden lényeges dolgot. Többek között a fegyverzet kezelését, parancsok kiadását és a leglényegesebb dolgot, a hátirakétával történő manőverezést. Ez egyébként a játék legélvezetesebb és egyben legnehezebb része. Eleinte nagyon nem ment a dolog, már majdnem letettem a cikkírásról, de inkább tovább szenvedtem. Minden kétkedőnek el kell mondjam: megérte. Pár órás szivola után már úgy kezeltem a háticuccot, mint Boba Fett fénykorában. Pár küldetés után jött a második hidegzuhany (minek hoztuk ki a laborból ezeket a tollpótlókat?). A nemrégiben kifejlesztett vitorlázószárnyak kipróbálása is a mi megtisztelő feladatunk lett, persze mindenféle gyakorlás nélkül, csak úgy bele a közepébe. Mi jöhet még ezután? A hátirakétára visszatérve: a készítők szerint valós fizikai modellezés alapján készítették az egészet, tehát elvileg olyan, mint az igazi. Személyes észrevételem, hogy bár sohasem repültem ilyen szereléssel, de tényleg van valami "valódi" érzés benne. Ami még nagyon tetszett, hogy bolygónként változó a gravitáció nagysága, így az egyik helyen nagyobb tereket is könnyedén átrepülhetünk, a másikon pedig hamar kifogy a szufla a cuccból.

A felszerelés folyamatosan bővül. Többféle páncél, plazma puska, lángszóró, időzített és közelségérzékelős aknák, gránátok, szóval minden, ami kell. A küldetés elkezdése előtt mindig érdemes átnézni, mit aggattak ránk defaultból, mert néha elég használhatatlan cuccokat kapunk, és mindent nem vihetünk magunkkal. A lángszóró például teljesen jópofa, de csak elég közelről hatásos. Az erősebb páncél jobb védelmet biztosít, de elég nehéz, míg a gyenge páncéllal

fecskeként repkedhetünk, csak el ne találjanak. A társak kiválasztását mindig a gépre bíztam, remélve, hogy az alkalomhoz leginkább illő emberkét adja mellénk. A társaknak parancsokat osztogathatunk, pl. őrizze a jelenlegi pozícióját, ne lőjön, vonuljon vissza, támadjon egy adott célpontot stb. A társak egyébként automatice mindig a hátunk mögött fedezik a terepet, illetve automatikusan lőnek minden ellenségre. Ha zavarnak az akcióban, nyugodtan hagyjuk őket hátul őrizni a semmit, veszély esetén pillanatok alatt magunkhoz rendelhetjük őket. A lőszert egyébként ők sem tartalékolják, és nem is tudjuk megmondani nekik, hogy ne pazaroljanak. Ilyenkor hagyjuk őket, hogy kiéljék gyilkos ösztöneiket, a küldetés végére legalább megmaradnak a combosabb fegyvereink.

Nem árt tudni, hogy mi micsoda. A Libraryban érdemes elidőzni egy kicsit, mert teljes képet nyújt szinte mindenről, ami a játékban előfordul. Itt olvashatjuk el az emberek személyi anyagát, amiből megtudhatjuk, ki miben profi, így bátran felülbírálhatjuk a gép választását egy adott küldetésnél. Még a legelején érdemes benézni az idegenek adatai miatt, mivel nem árt tisztában lenni azzal, hogy mikkel állunk szemben. Az összes idegenről olvashatunk, megismerhetjük milyen fegyvereket cipelnek, milyen a páncélzatuk, mennyire mozognak gyorsan stb. A lehetséges felszerelésekről is megtudhatunk mindent, és várhatjuk, hogy mikor kaphatunk már belőlük.

A játék grafikája elsőre nem egy nagy pukkanás (ne várjon senki Forsaken szintű tiritarka fényeket), de szinte alig van benne egyforma pálya. A küldetéseket sem egy bolygón hajtjuk végre, így az egyik helyen trópusi hőség és burjánzó növényzet, a másik bolygón rideg jégvilág és kietlen sziklák fogadnak. Szóval a változatosságra nem lehet panaszunk.

A pályák tervezése is eléggé változó, van, ahol végig szaladgálunk, máshol pedig állandóan repkednünk kell. 3D-s kártya támogatást csak D3D-n keresztül kapunk, így viszont szinte minden 3D-s kártyát lekezel a program (Permedia 2-n bugzik). Láttam 3Dfx-en és PowerVR-en, szerintem nincs semmi különbség a kettő között. Nem vagyunk limitálva a 640x480-hoz sem, amit bír a 3D cucc, az mehet.

A készítők elég sokat szenvedhettek az általunk megszemélyesített figura mozgásának megvalósításával, az én álláspontom szerint hiába. A teljesen belső nézet az abszolút külső madártávlatig bővíthető, amikor hősünk már csak pár centiméteresnek látszik a képernyőnkön. Nagyon szépen megcsinálták a figura árnyékát is, ami szintén poligonos kivitelezésű. Az egész nagyon szép és hú de jó, de a célzást és általában a jetpackkel való navigálást a külső nézetekben elég nehéz pontosan kivitelezni. Szóval hiába volt a meló, én a Doom-perspektívát részesítettem előnyben. Nyilván a készítőknek nem az volt a célja, hogy a következő "3D-s shooterrel" beálljanak a klóngyártók sorába, de én már csak ilyen kvékhezragadt vagyok.

A Microsoftnak van saját internetes játékszervere - az Internet Gaming Zone -, ami ráadásul ingyenes. Persze ez ebből a játékból sem maradhatott ki. Az internet játék menüpontba belépve rácsatlakozhatunk a szerverre, és megjelennek az aktuális játékok. Itt aztán dögivel találhatunk partnereket a különféle játékfajtákban. Mielőtt bárki megkérdezné, az Outwarsban is van CTF (Capture the Flag), tehát a sztoritól elvonatkoztatva mehet a nagy nyomulás a jetpackekkel egymás ellen is. Ez igen pozitív!

Igazából nem jut más az eszembe Outwars témában. Egy a lényeg, ezzel a programmal játszani kell. Időközben többek visszajelzése is eljutott hozzám, és nekik is nagyon tetszett a game. Ezt a véleményüket ráadásul a demo alapján hozták, a teljes játékot még nem is látták. Szóval ne ítélj elhamarkodottan te sem! Vágd bele magad nyakig, és meglátod, nem tudod abbahagyni!

SakmaN

INFO

- Microsoft
- Singletrac
- Akció

- P166
- 60 MB HD
- 16 MB RAM
- SVGA
- 4x CD
- SB comp.

◆ Terranova

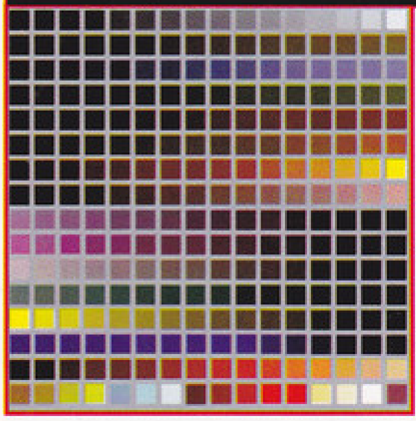
92%

Quake

Skin gyártás

Hogy lehessen Hogy lehessen megkülönböztetni a játékosokat egymástól?

Természetesen a bevált szokás szerint más színnel – gondolhatta az id 1996-ban. A Quake-be ez is került aztán be, választhatsz magadnak két színt, az alapján szépen módosítja a külsődet, de semmi egyéb. Ezzel sokan teljesen meg is voltak elégedve, a QuakeC forrás nyilvánossá tétele után azonban elég gyorsan jött egy módosítás e téren is, neve MultiSkin. A Quake modell formátuma ugyanis támogatta egyszerre több, teljesen különböző skin használatát is, még ha az id saját maga ezt eredetileg alig használta ki.



Mindez hogyan működik?

Az eredeti player.mdl nevű fájlba (ami az id1/pak0.pak progs alkönyvtárán belül keresendő) kell valami modellszerkesztővel beleraknod az átrajzolt, új skin grafikákat, ezt utána visszajuttatni a megfelelő helyre, végül pedig a megfelelő skin kiválasztására némi QuakeC kódot írni. Ez utóbbit persze nem kell már neked megtenned, megcsinálták sokan, csak az a probléma, hogy QuakeC kódon belül nem lehet detektálni, hogy összesen hány skined van, ezt mindig kézzel kéne megváltoztatnod, így újrafordítani a progs.dat-ot. Bonyolultan hangzik? Az is. Mégis megtették sokan, de ma már gyakorlatilag nincs értelme ezzel foglalkozni.

A skinek ugyanis egyike lett azoknak a dolgoknak, amiben az id is fantáziát látott, a QuakeWorld már egészen jól támogatja a skineket mindenféle változtatás nélkül. Nem kell tehát módosítanod semmi extrát, egyik eredeti fájlba sem kell beletúrnod, csak be kell raknod a qw/skins/ könyvtáron belülre.

Az persze nem mindegy, hogy mit, és ez már a te feladatod. PCX formátumba kell elmentened valamilyen pixelgrafikus programmal megalkotott skinedet, legyen az akár a JASC shareware besorolású Paint Shop Pro-ja, vagy a professzionális PhotoShop. Mi kell még? A legfontosabb talán a színpaletta, mindenképp 256 színűnek kell lennie a képednek, ráadásul a Quake palettáját kell használnod, érdemes tehát rögtön abból kiindulni, nem utólag konvertálgatni. Főképp, mert néhány színnek speciális funkciója van, amire külön oda kell figyelned. Ilyen például kétszer 16 szín (17-től 32-ig és 113-128-ig), ezt a két színcsoportot használó részeket fogja a Quake majd rendre magától átállítani aszerint, hogy a játékos milyen színt állított be magának. A 241-es színtől kezdve aztán egészen a paletta végéig ún. „full bright" színek vannak, ezek még akkor is elég jól fognak látszódni, ha sötétben állsz majd.

A kép mérete 320x200, természetesen abszolút nem mindegy, hogy ezen belül mit hova rajzolsz – az eredeti határokon szigorúan belül kell maradnod, és az alakzat formáját is követned kell. Vedd példának az eredeti base.pcx-et, arra rajzold rá alkotásodat, az összes fenti kikötést figyelembe véve. Ezzel kész is a remekmű, de rajtad kívül senki nem fogja látni a játékban, hacsak el nem juttatod hozzájuk személyesen.

Ennél jobb megoldás csak egy van, de az sem olyan egyszerű: ha sikerül felvenned a kapcsolatot az illető QW szerver adminisztrátorával, esetleg lesz olyan jószívű, hogy kirakja művedet a szerverre, így minden kliens automatikusan letöltheti (ilyen Quake 2-vel még nem lehetséges, a 3.14-es verzióval).

Jött aztán a Quake 2, gyorsan megváltoztatva sok dolgot ezzel kapcsolatban is. Itt már kizárólag csak skinek vannak, automatikus színállítgatás nincs, így erre a kép szerkesztésekor sem kell már ügyelned. A formátum maradt PCX, de ez alkalommal sokkal eldeformáltabban néz ki az egész 2D-re kifeszítve. Ember legyen a talpán, aki azon vakon megszerkeszti, sok kipróbálás és mindenféle külön erre a célra készített segédprogram mindenképp elkel. Q2-ben van még egy kis ikon is, azt se felejtsd el átszerkeszteni!

Quake 2-ben azonban nem a skinek az egyedüliek, még külön saját modellt is készíthetsz magadnak, nincs akadálya, hogy teljesen máshogy nézz ki, még a test formájában is, új animációkkal együtt...

fdsOft
(Quake.hu, http://quake.pganet.com)

QuakeWorld skinpackokat itt találod, qws*.zip néven:
ftp://quake.pganet.com/pub/quake.hu/qw/

Quake 2 skinek és plug-in player modellek nálunk
ftp://quake.pganet.com/pub/quake.hu/skins/

Profi, skinekkel foglalkozó site ez, bár mostanában nincs túl gyakran frissítve, de van temérdek link más hasonló profilú helyekre:
http://www.planetquake.com/skinforge/

Quake 2 plug-in player modellek:
http://www.planetquake.com/q2pmp/

Tes[z]t

MONSTER 3DII, INTEL PROCIK

INTRO

(Shoebaron)

„Tavasszal tervezd meg az egész évet"- tartja a mondás. Nos, különösen igaz ez most a hardware vásárlásokra, hiszen a május meghozta azokat az áttörő változásokat, amit már régóta várt mindenki. Első lépésben megjöttek a Voodoo2-es kártyák, ezt követték a 100MHz-es alaplapok, végül a processzor piac is alaposan felpezsdült. Az AMD folytatja szélmalom harcát az Intel ellen, nyakunkon az AMD K6 3D 300Mhz-es kivitelben, socket 7-es tokban. Az Intel pedig mit sem törődve a „nyafogásokkal" szépen diktálja (fokozza) a tempót. Ennek jegyében 17-én hivatalosan is bemutatták a 350 és a 400MHz-es PII-t, és a 266-os Celeron processzort. Az exkluzív bemutatón örömmel fogadtuk, hogy a játékpiac már nem számít mostohatestvérnek, sőt a piaci szegmensek egyik jelentős képviselője.

Ezzel kapcsolatban szeretném megemlíteni, hogy márciustól erősítettük a PC Guru hardware részlegét és első lépésben több külföldi hardware gyártó céggel felvettük a kapcsolatot.

Szerencsére ahogy a piaci jelentősége nőtt a játékoknak, úgy az újságok megítélése is változott. Nem ütközünk már falakba ha tesztelni szeretnénk egy új alaplapot, egy bétás videokártyát. Ehhez azért jól jött a vastagabb és CD-sített PC Guru, amivel a lehetőségeihez képest szép lassan megpróbálunk beilleszkedni az európai újságpiacba. (A mai napig emlékszem, hogy a CeBit-en a Seagate magas szintű képviselői milyen elismerően lapozgatták a Gurut. Én meg reménykedtem, hogy ne állandóan a fekete-fehér oldalaknál nyíljon már ki:))

Magyarországon is érezhető a fejlődés, sokszor szükségtelen volt külföldi céget megkeresni, hiszen a hazai forgalmazó maradéktalanul rendelkezésünkre bocsátotta a kellő információt.

A fent említett pozitív változásoknak hála ebben a számban rekord mennyiségű hardvert sikerült letesztelnünk, kipróbálnunk, megnéznünk. Fontos ez most, hiszen mindenki aki komolyabban foglalkozik a gépével, nagy döntések előtt áll. Kezdjük hát.

DIAMOND MONSTER 3D II

(Shoebaron)

Természetesen a képzeletbeli hardware top listán továbbra is a 3D gyorsítók vezetnek, közöttük is koronázatlan király a Voodoo2-es. A Creative kártyája után most itt a Monster 3D 2, dacára annak, hogy a februári „hivatalos" infok szerint valamit nagyon elcsesztek a Diamondnál, és hogy ennek köszönhetően V2-es kártyájuk majd csak a nyár elején fog debütálni. Ez nem bizonyult valósnak, vagy ha igen gyorsan korrigálták a hibát, hiszen amint vissza kellett adni a Creative boardot, máris kezünkben volt a Monster 2. Mondhatni szokás szerint a bundle nélküli dobozos változat jutott hozzánk, ami azért mégiscsak eltölti azzal a jó érzéssel az embert, hogy eredeti dobozos terméket vásárolt (nem beszélve arról, hogy hozzám hasonló perverzek feltehetik a monitor tetejére, hadd lássa ország-világ: ez bizony egy „V2-es gép").

A kicsomagolást követően az első komolyabb észrevétel az volt, hogy az átkötő kábel sokkal jobb minőségű mint a Creative-é. Persze az is működött tökéletesen, csak hát Diamondéknál úgy látszik erre jobban odafigyeltek. A kártya egyetlen eltérő paramétere az előző teszthez képest az, hogy „csak" 8MB RAM van rajta. Irc-n nagyon sokan kérdeztétek tőlem, hogy mi a különbség a 12MB-os és a 8MB-os V2-es kártyák között. Nagy bölcsen csak arra tudtam hivatkozni amit a két szememmel láttam, az alapján viszont a különbség gyakorlatilag semmi. Azért idővel tudatosult bennem, hogy ez fontos kérdés, a válasz pedig nem volt valami kimerítő. Gyorsan utána olvastam a kérdésnek, így azok kedvéért akik még nem tájékozódtak a témában, következzen pár mondat mire is szolgál a plussz 4MB memória.

8 VAGY 12MB-OS VOODOO2?

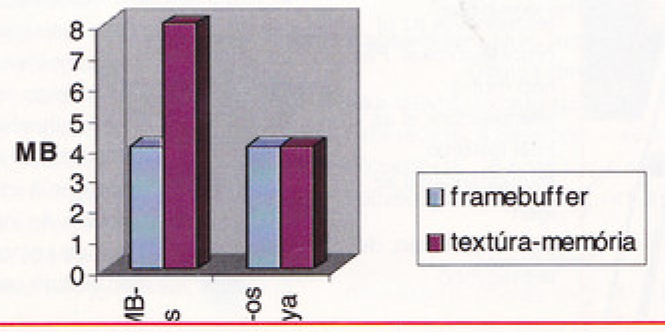
(Shoebaron)

A Voodoo2-es kártyákon függetlenül attól, hogy 8 vagy 12MB-os verzióval van dolgunk, 4MB RAM-ot a framebuffer használ. Az összes grafikus kártyának szüksége van framebufferre, a nagyobb felbontáshoz és a több színhez értelemszerűen nagyobb framebuffer kell. A 4MB tökéletesen elegendő arra, hogy 800X600-as felbontás mellett a kártya használni tudja a Z-bufferinget (manapság a Z-bufferinget igénylik a játékok). A 4MB-nak köszönhető, hogy a V2-esek csak SLI (ez amikor kettő V2-es van összekötve a gépben) módban tudnak 1024X768-at, és Z-buffert.

Az alapvető különbség a textúra memória méretében mutatkozik. A 12MB-os kártya esetén ez 8MB, a kisebb testvérnél csak 4MB. Ezért a 12MB-os kártyák több és részletesebb textúrákat tudnak tárolni. A kérdés persze az, hogy mi használja mindezt ki? Nos, a támogatott API-kal (Open GL, D3D) nincs gond, hiszen automatikusan detektálják és használják a plusz memóriát. Az viszont, hogy mikor lesznek olyan játékok amik a 12MB-os kártyán nagyobb frame rate-tel, és jobb minőségben fognak futni, egyelőre még csak találgatás tárgyát képezik. Igazság szerint a közeljövő populárisabb játékai, mint pl. az Unreal, Sin, Half-Life, Incoming nem igénylik az extra memóriát, vagy nem adnak jobb minőséget a használatuk esetén. Már csak azért sem, mert ezek még mindig a szimpla 4 és 6MB-os V1-esekre vannak optimalizálva (szerencsére). Aki kapásból 12MB-os verziót vásárol, elmondhatja, hogy egy kicsit hosszabb távon gondolkodik. Legkésőbb '99 elejére már biztos ki tudja használni a plusz 4MB adta lehetőségeket, olyan játékoknál mint a Prey vagy az Ultima 9. (forrás: op3Dfx).

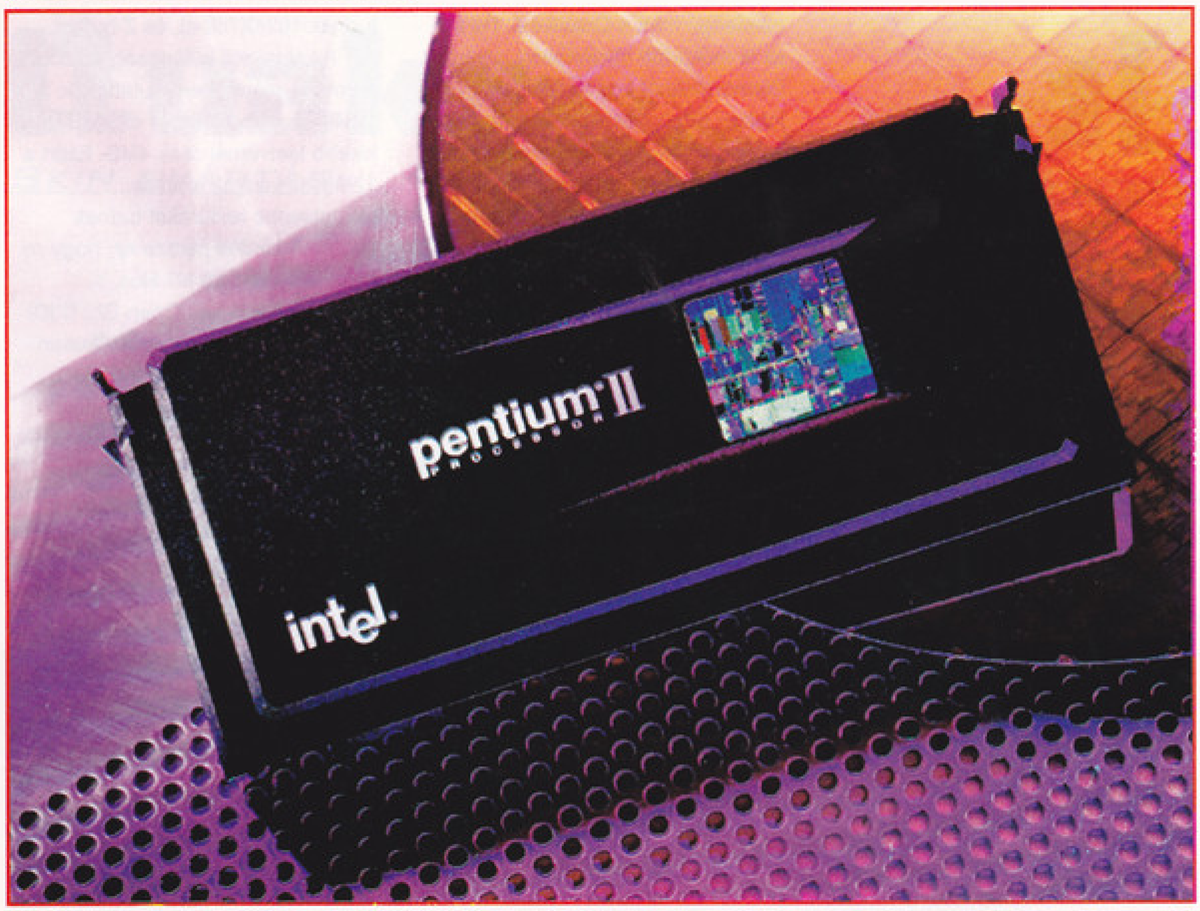
Visszatérve a Diamond kártyára, nagy megnyugvással vettük tudomásul, hogy az install lemezen magyar driver is található. Ezen felül a CD különösebben nem érdekes, hiszen továbbra is a Voodoo Gold driver vezet teljesítmény terén.

A teszteredmények hajszál pontosan megegyeztek az előző számban mért eredményekkel, így ezt most nem közöljük le újra. Open GL alatt iszonyat, gyors D3D-ben, és akkor még nem szóltunk a saját API-ját kezelő programokról. Mindezek alapján a legnagyobb kérdés továbbra is az, hogy vegyem, ne vegyem? Talán. Sokan az tanácsolják, hogyha van V1-esed akkor várd meg azt a pár hetet amíg kijönnek a noname gyártók V2-es kártyái. Abban a pillanatban az árak erősen le fognak esni. Most egy Diamond Monster 3D 2-es ára kb. 40 - 45 e Ft+ÁFA, míg bármilyen V1-es board 20 - 25 e Ft+ÁFA.



SLI-MÓD

Nem sokat írtunk még az SLI módról, ez az a lehetőség, amikor két darab V2-es kártyát össze tudunk kötni. Ilyenkor mind a két kártya dolgozik a gépben (persze ha a játék támogatja), felváltva számolják ki a sorokat. Számomra ez igencsak értelmetlen beruházásnak tűnik, nem beszélve arról, hogy kb. egy két hetes tengerparti nyaralás összegét kellene feláldoznunk a kétes



dicsőségért. Azért megemlítem Csumi és Harmat Laci véleményét is, akik szerint ez a legnagyobb upgrade, hiszen sokkal nagyobb fps értékeket fogsz kapni, ha mondjuk nem a processzorodat cseréled le gyorsabbra, hanem egy újabb V2 kártyát teszel a gépbe. Egyetlen meggyőző momentum a GLQuake 1024X768-ban volt, 80fps mellett. Ezt érdemes megnézni.

SLI-TESZTEK

(Csumi)

Bezúztam a gépembe még egy 8MB- os Diamond Monster 2- est. Quake alatt ezek a teszteredmények születtek. A gép konfigja: PII 375 MHZ, 128 MB Ram, 2 db 8MB Voodoo 2 SLI konfig, 75 MHZ bus.

Quake 1 Timedemo demo1

512x384 148.2 fps
640x480 138.6 fps
800x600 122.4 fps
1024x768 87.9 fps

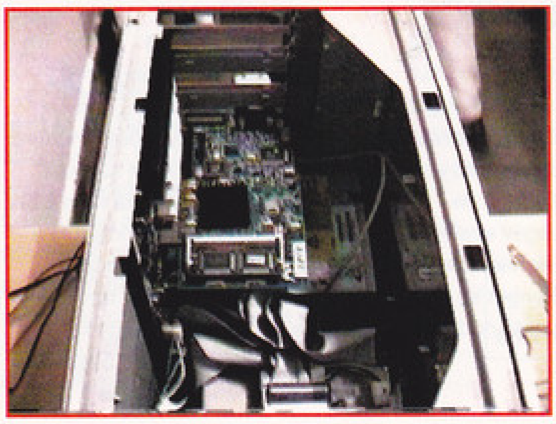
Quake2 timedemo demo1

640x480 92.2 fps
800x600 89.9 fps
960x720 82.3 fps
1024x768 79.1 fps

INTRO 2

(SakmaN)

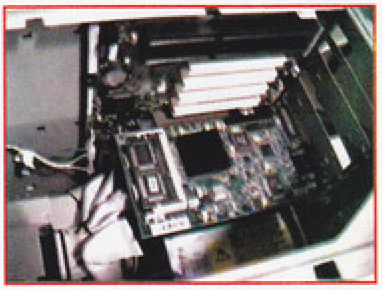
Ahogyan Csongy már említette, manapság már a „nagyok" sem zárkóznak el a multimédia-játékszoftver piac létjogosultságának elismerésétől. Örömmel hallgattuk az Intel sajtótájékoztatóján, hogy ma már jelentős piaci szegmensnek számít a játékgép kategória. Ez annyit jelent, nyilvánosan is elismerték, hogy igenis jelentős húzóerőt képvisel az újabb és újabb játékszoftverek egyre emelkedő hardverigénye, és az elkerülhetetlen fejlődést többek között ez a tényező is alaposan elősegíti. A legjópofább dolog a végén történt. A külföldi előadónak pár kérdést tettünk fel az előadást követően. Még mielőtt válaszolt volna, visszakérdezett: ugye ti a „hardcore gaming businessben" vagytok érdekeltek? Lehet hogy a korunk miatt, lehet hogy „ránk volt írva", de fején találta a szöget. Mindenesetre ígéretet kaptunk arra, hogy tesztelhetjük az új processzorokat. Pár nap múlva jelentkeztünk is az Intel illetékes munkatársainál az ígért processzorokért, de legnagyobb meglepetésünkre nem úgy kaptuk meg őket, ahogyan kértük. A processzorokat ugyanis nem tudták (akarták) csak úgy „meztelenül" odaadni, hanem egyből két teljes konfigot kaptunk tesztelni. Az egyik konfig a jelenlegi álomgép kategóriát képviselte (khm... pár dolog azért hiányzott belőle), csak a lényegesebb elemeket említeném: 400 Mhz-es P2 processzor a legújabb BX-es 100 MHz-es alaplappal, i740 2D/3D gyorsítókártya, és egy Hitachi DVD-ROM meghajtó. Ebbe a konfigba lett belerakva Shoe új szerzeménye, a Diamond Monster 3D 2-es, 8MB-os vaddisznó-board. Pontosabb infot tőle kaphattok erről, nekem csak a soványabb gép jutott.



AZ INTEL BABY - DESCHUTES

(Shoebaron)

Tréfásan a 400MHz-es processzorral felszerelt gépet a Guru helyi hálózatában csak Intel Baby-nek kereszteltük. Tatcommal az utóbbi hetekben egész sok időt sikerült eltölteni azzal, hogy megpróbáltunk a hazai szegényes PC ház kínálatból kiválasztani egy kinézetre és használhatóságra is megfelelő terméket. Pakolhatóságra még csak csak akadt megfelelő, de design és szerelhetőség szempontjából már alig sikerült jót találni. Az Inteltől kapott komplett gép viszont nagyon tetszetős házban „lakott", így ez lenne az első dolog amit kiemelnék. Az összes kártyát egyetlen csavarral lehetett rögzíteni a hátsó panelen, gyakorlatilag minimális idő alatt. A 400MHz-es processzorból viszont csak valami brutális fekete műanyag tok látszott, köszönhetően annak, hogy a táp ventillátora is a gépezet lelkét hűtötte. Abban az esetben ha a processzort ki akarjuk venni, el kell távolítani a tápot, ami elsőre szokatlannak tűnik, de a művelet mindössze két csavar meglátásából és eltávolításából áll. Kissé nehézkes a RAM-ok beszerelése is (legalább is az én noname házamhoz képest), ami meglepőnek számít, hiszen hely bőven van a házban. Ezek felett azonban gyorsan szemet lehet hunyni, hiszen processzort és RAM-ot azért nem túl gyakran cserél az ember (talán még ezekben az „átkozott" időkben is legalább fél évig kihúzhatjuk). Az alaplap szintén Intel típusú, SE440BX természetesen mint a nevében is láthatjuk a legújabb már 100MHz-et is támogató BX-es chipsettel. 400MHz-ig tehetünk bele Pentium II processzort, ami talán egyelőre elég lesz:). Rendszer BIOS-ként a már jól megszokott Phoenix jelentkezik be, tehát megmenekülünk az egérrel való változtatásoktól. Órajelet és MHz-et állítani jumper formájában az alaplapon nem lehetett. Persze manapság ez nem nagy gond, hiszen a leleményesebb gyártók már mind software-esen kínálják fel a jumperelés lehetőségét (Abit,



AOpen). Itt mondjuk ezt nem sikerült megtalálni, így tanácstalanul álltunk a probléma előtt. Végül a második nap éjjelén az egyik könyvtárban ráleltem a newspeed.exe-re. Aha, szóval ide dugták a kicsikét. Ezek után már megváltoztattuk az órajelet, így bele lehetett tenni bármilyen processzort az alaplapba. (A 400MHz-es processzor 450-en elindult, csak éppen a GL Quake alatt rendszeresen szétfagyott) Tulajdonképpen számomra nem derült ki, hogy most az alaplap BIOS az ami nem volt teljes, vagy egyszerűen nem lesz lehetőségünk a jövőben sem külön az órajel, illetve a szorzók átállítására,,jumperelésére. A változatosság kedvéért a gép grafikai adottságairól is az Intel

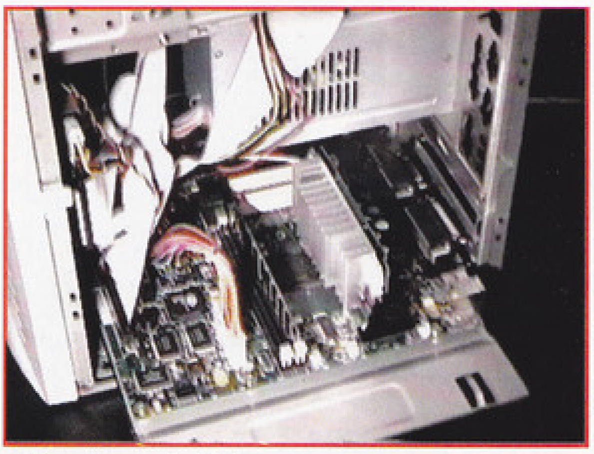
gondoskodott egy bétás i740-en 2D/3D gyorsító személyében. Erről bővebben Csumi ír a XX oldalon (keressétek meg). Végül vegyünk pár pillantást az új sebességkirályra a 400MHz-es PII processzorra. A lefuttatott tesztek alapján nagyjából beigazolódott, hogy a legfürgébb PII körülbelül 20%-kal gyorsabb, mint a már két hete is elavultnak számító 330MHz-es változat. Az persze teljesen egyértelmű, hogy ez a processzor jelen pillanatban nem arra lett kitalálva, hogy a játékosoknak legyen mit a gépbe pakolniuk. Itt a megcélzott piaci szegmens a workstation és a server kategória, ahol a gyorsaság fokozatos növelése már réges-régen alapvető elvárás. Valahogy a játékok érzésem szerint ezt a sebességet már nem igénylik, így az Intel teljesen érthető okokból nekifogott a Celeron gyártásának, hogy kielégítse a multimédiás piacon felmerülő óriási upgrade igényt. Erre nem lett volna alkalmas a „hagyományos" PII, mert a teljesítményére nincs szükség, az ára pedig egyelőre magas. Az egyetlen bukató számomra abban rejlik, hogy a PII-esek ára rohamosan csökken, az Intelnek pedig alaposan el kell találnia azt az árkülönbséget ami még a Celeron javára fordítja a vásárlási kedvet.

Nem szóltam még a DVD ROM-ról. Ez volt talán „kicsinyes" igényeinknek a netovábbja, végre megnézni egy DVD mozifilmet a Guruban. Alaposan alábbhagyott a lelkesedésünk mikor kiderült, hogy a lejátszóhoz nincs hardware-es gyorsítás, tehát maradt az újabban felkapott lehetőség, a software-es DVD lejátszás. Ehhez mondjuk jól szolgál a 400MHz-es PII (ajánlott a műveletekhez egy PII266), illetve az i740, ami elvileg támogat némi DVD playt. A gépen fönt is volt két software-es DVD lejátszó, ennek ellenére nem sikerült a gyorsan kölcsönkért lemezeket megnézni. Az ok végül megvilágosodott, hiszen a Zoran nevű lejátszó program zip-jében szerepelt a Region1-es felirat. Ez annyit jelent, hogy csak az USA-ban forgalmazott filmeket támogatja, szemben az Európában és Japánban használt Region2-es kóddal. Ennek köszönhetően nem sikerült DVD-t nézni a Guruban (akkor még nem:)), és még az egész Internetet átböngészve sem találtam olyan lejátszót, ami 2-es kódú filmeket tudott volna kezelni.

CELERON - FELVIRRAD A JÁTÉKOSOK KORSZAKA?

(SakmaN)

A kisebb gépben az Intel legfurább húzásának titulálható processzor, a P2-es butított változata, egy 266 MHz-es Celeron processzor röfögött. Butított proci mellé butított - EX chipsetes - alaplap jár. A BX-től annyiban különbözik, hogy csak egy processzort használhat, kevesebb ISA és PCI slotot kezel le, meg még pár olyan apró dolog, hogy nem tud 2 GB RAM-ot megcímezni, stb… A Celeron processzor kinézetre kb. olyan szinten különbözik a normál P2-től, mint a kerámiatokos MMX a műanyagtokostól. Míg a rendes P2 formatervezett, hologramos műanyag házban lakik, addig a Celeron egyetlen nyáklapból és a rápatentolt festetlen alumínium hűtőbordából áll. Ránézésre elég igénytelen megoldás, de ezért is olcsóbb. Hogy a Celeron mennyivel lassabb mint a hagyományos P2 azt



nehéz megmondani, hiszen ez nagyon függ attól az alkalmazástól, ami alatt nézzük. NT szerverhez nem ajánlják, viszont játékra állítólag teljesen jó. Ez elvileg igaz is lehet, hiszen az új 3D-s játékok sokkal „érzékenyebbek" a floating-point teljesítményre, és a Level 2 cache hiánya erre igazából nincs hatással. Persze nyilván lassabb, mint az azonos órajelű P2, de árszintjében viszont jóval alatta van. A tesztgépet igazából önmagában értékeltem, de mivel alapvetően kíváncsi természetű vagyok, ezért a vudukettest is beleraktam, hogy lássam, mit is tud a Celeron a játékkategóriában. A konfig egyébként egy tipikusan átlagos felhasználónak készült, gyakorlatilag elég kevés fejlesztési lehetőséggel. Az alaplapon a következő dolgokat találhatjuk: 2db SDRAM foglalat, integrált Ati Rage Pro Turbo AGP videokártya 2 MB SGRAM-mal, integrált Yamaha XG wavetable hangkártya. Bővítési lehetőségként 2db PCI és 1 db ISA slot (elég kevés). Ebből is látszik, hogy ez a gép a „ha nagyobb kell akkor cseréld le az egészet" kategória képviselője. A vudukettő azért egészen szépen muzsikált benne, a teszteredmények magukért beszélnek. Ahol lehetett, ott az integrált ATI-t is megnéztem.

Final Reality
Overall performance teszt
no sound.
Monster 2 – 3,30
ATI – 2,87
AGPteszt 16M ATI ~44,4image/s

PC Player D3D benchmark
Monster 2
640x480x16 – 54,8
800x600x16 – 50,7
ATI
640x480x16 – 39,2
800x600x16 – 34,8

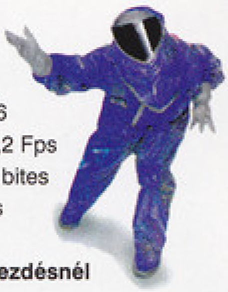
A Voodoo 2 D3D driverei még nem teljesen kiforrottak, mivel a benchmarkban a repülők itt-ott bugzottak, és a poligonok szélei is feketélltettek a fáknál.

Az X demot többször próbáltam elindítani, különböző napokon, de mindannyiszor belefagyott, akár a vudun, akár a ATI-n próbálkoztam. Számszerű adatok helyett csak annyit, hogy vudun 2-n nagyon szépen ment.

A sokakat érdeklő framerate-ek pedig most következnek. A Quake első részét nem is néztem meg, mert nem sok értelme lett volna. A Quake 2-re viszont kíváncsi voltam. Voilá:

Timedemo értékek,
alapbeállításokkal, hanggal, stb.
Demo1.dm2
640x480x16, 16 bites text. - 45,8 Fps
640x480x16, 8 bites text. - 46,6 Fps
800x600x16, 16 bites text. - 40,7 Fps
800x600x16, 8 bites text. - 41,6 Fps

Demo2.dm2
640x480x16, 16 bites text. – 47,2 Fps
640x480x16,
8 bites text. –
47,3 Fps
800x600x16, 16
bites text. – 46,2 Fps
800x600x16, 8 bites
text. – 46,5 Fps



Timerefresh kezdésnél
(don't
sync to framebuffer to monitor refresh)
640x480x16, 16bites text. ~117 Fps
800x600x16, 16 bites text. ~83 Fps

És ekkor Shoe kivette a vudukettőt a gépből. A többi játékot már csak az integrált ATI chippel nézhettem meg. Pl. a Forsaken demo 640x480x16-en 25-60 Fps között mozgott. A többi játék amit megnéztem relatíve jól futott. A teszt nagyjából ennyi lett volna, most pedig jöjjenek a privát megjegyzéseim.

A Celeron nem rossz proci, főként ha rendes BX-es alaplapba tesszük. Bár én nem próbáltam (egészségesen akartam visszaadni a gépet), de állítólag nagyon tuningbarát, jobb esetekben a 266-os elmegy 400-on is (4x66 helyett 4x100 MHz-en), persze csak minőségi RAM-okkal. A tesztkonfig alaplapja normál PII-t 333MHz-ig, Celeront 300MHz-ig támogat, azon kívül csak 66 MHz-et tudunk szorozni vele. Azaz nem is tudtam volna 400-ra felhúzni. Mindegy. Az árát szerintem megéri. Aki most akar új gépet venni, az gondolja meg: 233 MMX vagy 266 Celeron. Nagyjából egyforma teljesítményt nyújtanak, árban is hasonló kategória, de Celeronból lesz 400-as is. Azonkívül a Slot 1-es alaplapba rendes P2-t is dughatunk később.

ASUS P2B

(Shoebaron)

Az első 100MHz-et is támogató alaplapok közül leghamarabb az ASUS P2B-t sikerült kipróbálnunk, még ha nagyon rövid időre is. Megdöbbentő volt, hogy az órajelet 8x-ozni is lehet, a támogatott bus speedek pedig egészen 112MHz-ig mennek. Ellentétben az Abit-tal és az Aopen-nel itt még mindig manuálisan kell a jumpereket dugdosni. Akárki akármit mond, azért ennek is megvan a hangulata, még ha sokszor nem is túl kényelmes. Természetesen van rajta AGP port, 4PCI és 3ISA slot.

A következő számban egy sor BX-es alaplapot fogunk tesztelni, így részletesebben ott hasonlítjuk össze a P2B-t a többi vetélytárssal.

Miért fejlesszünk?

ÉRVEK

Erre a kérdésre a válasz egyértelmű; Azért, mert kell. Azért, mert már régen elmúltak azok az idők, amikor egy játékprogram sebessége a programozók tudásától függött, nem pedig a célhardware erejétől. Sokkal fontosabb kérdés, hogy mit, mire, és hogyan cseréljünk.

Először is, hadd vázoljam fel a váltáshoz szükséges eszközöket. Első tudnivaló, hogy a jövő a P II-esé, minden egyébnek csak múltja van. Illetve még egy rövid jelene. Ez a fajta processzor új illesztési szabvánnyal rendelkezik, mely nem kompatíbilis a Socket 7-esekével. (Ilyen volt a hagyományos pentiumé, és az MMX-é.) Tehát használatához új alaplapra van szükség. Ebből már kétféle chipszetes kapható, az LX-es, és a BX-es. A BX-es alaplapok az újabbak, egyik legfontosabb újításuk, hogy támogatják a 100 MHz-es alapfrekvenciát, mely rövidesen alapkövetelménnyé válik. Hiszen már most is 400 MHz-nél jár a processzorok teljesítménye, így rövid fejszámolás után rá lehet jönni, hogy a régi, max. 83MHz-n ketyegő alaplapokban nem lehet majd a saját órajelén hajtani a gyorsabb procikat. Hallottam egy alaplapról, ami még a BX-esek között is királynak számít. Ez Abit márkájú, és tudomásom szerint jelenleg ez az egyetlen, ami 133MHz-s alapfrekivel rendelkezik. Tuningbarátok előre!

Persze ehhez gyors SDRAM-ok is kellenek. Nem, nem azért, mert esetleg lassítják a gépet. Mondjuk inkább úgy, hogy bizonyos sebesség fölött egyszerűen nem képesek működni. Ugyanis ha az alapfrekvenciát megváltoztatod az alaplapon, az nem csak a processzorra fog kihatni, hanem minden egyéb eszköz is alkalmazkodni fog hozzá - ha tud. Márpedig a régi RAM-ok ezt nem bírják. Szóval jól nézzük meg, mit veszünk, és inkább válasszunk egy márkás és 100MHz-n működő RAM-ot, mint egy pár ezressel olcsóbbat, amit aztán majd dobhatunk ki.

Ha már a márkánál tartunk, számítógép vásárláskor legeslegfontosabb, az alaplap minősége. Sokan beleestek már abba a csapdába, hogy megvettek valami dzsunka terméket, amivel aztán rendre összeakadtak a különféle egyéb eszközök, illetve egy 120-as proci lassabb volt, mint egy 100-as. A legismertebb a jó nevek közül az ASUS, a SuperMicro, illetve az Abitról is sok jót hallottam.

A másik kedves tulajdonsága a P II-nek, hogy új ház is kell hozzá. Ezt az új szabványt nevezik ATX-nek. Jellemzője, hogy sokkal jobb benne a helykihasználtság, sokkal könnyebb pakolni bele a cuccokat, valamint lehetőség nyílik gépünkt energiatakarékos módba állítására, ha épp nem használjuk. Persze, mindennek ára van, ezek egyike az, hogy az ATX-es házba nem rakhatunk régi alaplapokat. Ha valaki erre akar váltani - márpedig muszáj -, ki kell dobnia az „elavult" eszközeit. Ezek közé tartozik a billentyűzet is, hacsak nem PS/2-kompatíbilis, mint a Natural keyboard vagy nincs hozzá átalakító.

Már kapható olyan Socket 7-es foglalattal rendelkező alaplapok is, amik használhatóak ATX-es házban. Ezekhez legalább a processzort nem kell lecserélni, egyelőre. De ezzel csak időt nyerhetünk, hiszen előbb-utóbb úgyis P II-re kell váltani, akkor pedig lesz még egy fölös alaplapunk. Éppen ezért, ebben az esetben nem tartom túl fontosnak egy drága alaplap vásárlását, elég ha működik.

Van még egy apróság, amivel pénzt lehet megtakarítani. Az Intel olyan P II-es processzorok gyártását kezdte meg Celeron néven, amikben nincs L2 cache. Ennek hiánya bizonyos alkalmazásokat lelassíthat, viszont lényegesen olcsóbban lehet őket megvásárolni nagytestvéreiknél.

Hát, nagyjából megvagyunk az alapokkal, jöhetnek a finomságok. Az szinte mindegy, hogy az ember milyen winchestert vesz, manapság sok jól működőt lehet kapni, egy dologra érdemes odafigyelni, hogy lehetőleg Ultra DMA-s legyen. Hihetetlenül meg tudja dobni az átviteli sebességet. Ja, használtat és garancia nélkülit csak a bátor vagy botor emberek vegyenek, mert érzékeny eszközökről van szó. Elég egy koccanás, és a nyolc gigás tárolókapacitás máris levélnehezékké degradálódik.

Egy másik eszköz, amire rövidesen szükség lesz, az a DVD olvasó. Ez az új fajta CD szabvány rengeteg új lehetőséget nyújt. Például megnövelt tárolókapacitásával 2GB adat fér el rajta, ami bőven elegendő akár mozi minőségű hanggal és képpel rendelkező filmek felvevésére is. Láttam néhány ilyen CD-t, és nagyon meg voltam vele elégedve. Sokkal jobb minőségű, mint a VHS rendszer, és másoláskor sem lesz rosszabb.

És végül: A Grafikus Kártya! Ez még egy nagyszerű dolog. Funkciójukat két részre lehet osztani, a 2D-s és a 3D-s részre. A 2D-vel nem nagyon akarok foglakozni, egy Tseng 6000-es vagy egy S3-as tökéletesen megfelelő. A 3D-s rész viszont már sokkal összetettebb. Ez az utóbbi évek egyik legnagyobb előrelépése, ami lehetővé teszi, hogy lealázzuk az eleddig csodálatosnak tartott célhardware-rel rendelkező konzolokat is.

Hát akkor, mit vegyünk? Na, itt minden valamire való szaktekintély zavarba jön egy kicsit. Sőt még én is, pedig nem tartom magam annak. Éppen az újdonságból következik a kiforratlanság, és az erőviszonyok folyamatos eltolódása. Egyik legbiztosabb választásnak a Voodoo chipsetes kártyák tűnnek, hiszen ezeknek a legnagyobb a játéktámogatottsága. Na, de már ebből is van két típus. Akinek a pénztárcája megengedi, mindenképpen döntsön a Voodoo 2 mellett, mivel a 1-esnek sajnos kezd bealkonyulni. Aki meg nem engedheti meg magának, az is ilyet vegyen a fent említett okból kifolyólag. Egyrészt sokkal szebb lett a kép tisztasága, másrészt sokszorosára nőtt a sebessége és a 8, ill. 12MB RAM-nak köszönhetően megnőtt a választható felbontások listája. Lehetőség nyílik arra is, hogy két Voodoo 2-es kártyát rakjunk a gépünkbe, melynek eredményeként megszűnik a 3Dfx csíkozott képe. (Ugyanis az kis csalással csak minden második sort rajzol ki.) Nem beszélve arról, hogy egyre több erre optimalizált program jelenik majd meg, ami ha el is indul másik kártyán, bizony elég lassan fog döcögni.

A másik nagy esélyes a Riva chipset. Nagy előnye, hogy ezt 2D-s kártyával egybe építve vehetjük meg, valamint az, hogy már itt is beállíthatjuk a számunkra megfelelő felbontást. Igaz, a 4MB RAM meghúzza a korlátokat. Hátránya, hogy főként Direct3D alatt működik, és még mindig nem tökéletes a driver ellátottsága. Ez idővel persze változni fog, sőt már változik is. Egy Voodoo kártyával együtt használva persze ez a probléma kapásból megoldódik, hiszen az aztán mindet tud.

Az előzetes hírek alapján Riva TNT lesz az igazi nagyágyú. Ha csak a fele igaz az híreszteléseknek, ez lesz az a kártya, ami megeszi a Voodoo 2-t vacsorára, és még csak jól sem lakik. Ez már aztán minden támogatást élvezni fog, ami csak létezik kicsiny univerzumunkban - kivéve persze a 3Dfx-et. Ha el nem szúrják, ez lesz az ultimate 3D gyorsító.

Persze ez még nem minden. Például Amerikában nagy kedvencnek számít az ATI Rage, Sakman pedig a PowerVR legújabb üdvöskéjére esküszik, mely majd valamikor a nyár során debütál, de azt még ő is elismeri, hogy a közölt adatok egyértelműen a TNT javára szólnak. Egy apróság van csak , ami jelenleg mellette szól: PowerVR-t már látott működni, TNT-t még nem. De még ezeken kívül is számtalan 3D gyorsító szabvány fog megjelenni, melyek a DirectX 6-tal lesznek működőképesek.

Oh, kis híján elfelejtettem! Van még valami, amit tudnak a P II-es alaplapok: új fajta, kizárólag ehhez tartozó grafikus kártyákat befogadó slot található rajtuk, amit AGP-nek neveznek. Ez elég sok plussz szolgáltatást nyújt, amiket jelen pillanatban ugyan még nem, de a közeljövőben már kihasználnak majd a játékok, jelentősen növelve a sebességet, illetve képminőséget.

Összefoglalva, ahhoz, hogy lépést tudjunk tartani a számítástechnikával, fejlesztenünk kell. Megvárhatjuk ugyan, amíg tizedére megy le a most megvásárolható cuccok ára, viszont addigra már megint új szabvány lesz, ismét cserélhetjük ki mindent. Ha viszont most upgrade-elünk, egy-két évig biztosan jó lesz még a gépünk.

Bird

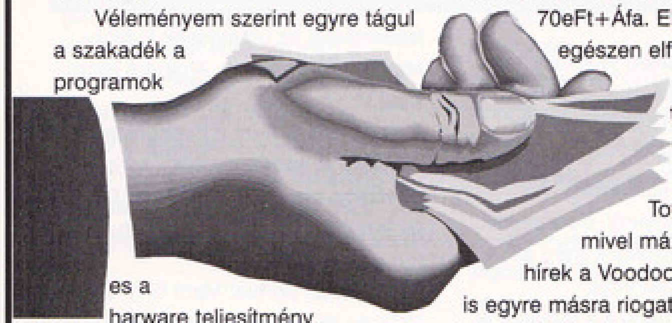
Miért ne fejlesszünk?

Ellenérvek

Nem lehet azt mondani, hogy ma kezdtem volna a számítógépezést. Ha jól számolom, akkor már vagy 11 éve benne vagyok ebben a mókuskerékben. C-64-gyel kezdtem, aztán jött az Amigás korszak, végül pedig kikötöttem a PC-nél. Volt 386-os, 486-os, aztán vagy háromféle Pentium, de most érkezett el az a pillanat, amikor már én is megelégeltem ezt az örökös versenyfutást. Alig egy éve tettem bele a gépembe a P200-as processzort, s máris mindenki meg akar arról győzni, hogy csak a Pentium II-es az igazi. De kérdem én miért? Van valami értelme a cserének?

Azt hiszem erre egyértelmű a válasz, nincs. Sokan érvelnek azzal, hogy a legújabb játékok nem fognak menni olyan szépen ezeken az első generációs Pentiumokon. Akkor visszakérdezek, melyik az a játék, amelyik nem fut egy normál P200-ason egy 3Dfx kártyával? Az Unreal, hiszen az még kész sincs, csak egy teszt verziót láttunk belőle, mégis mindenki P-II 333-ról és a Voodoo 2-ről beszél.

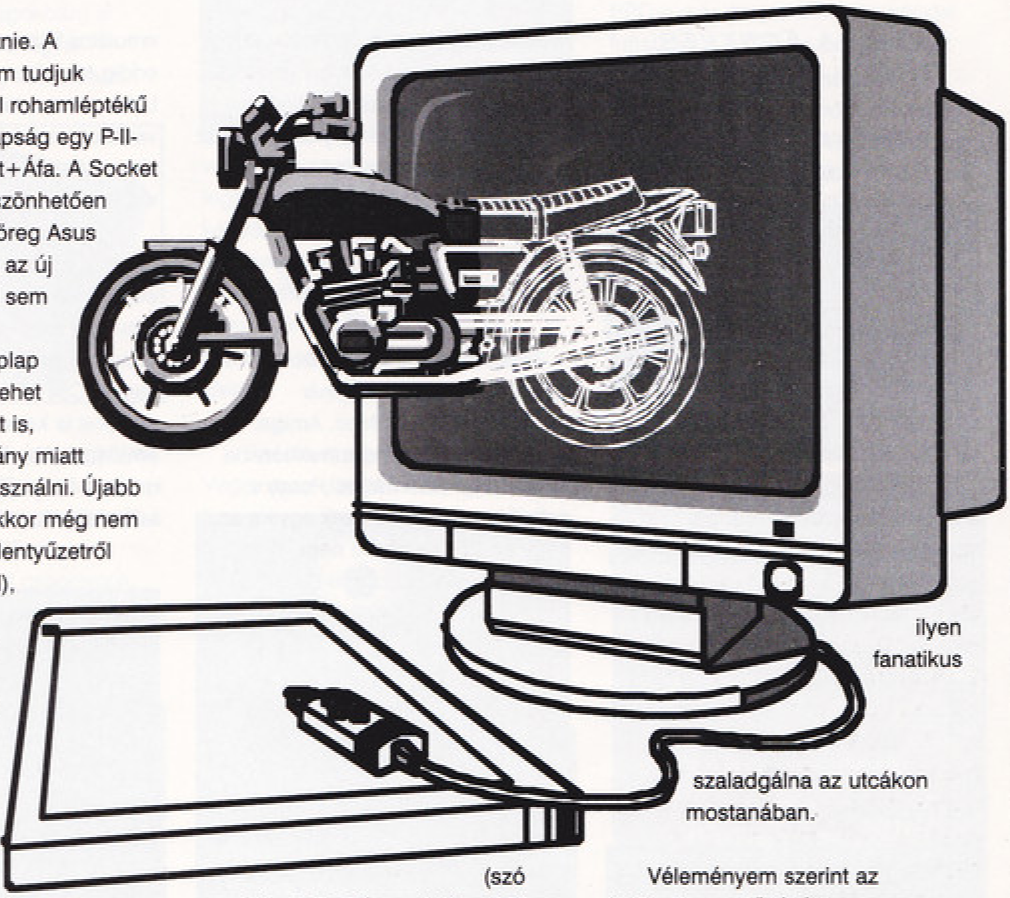
Véleményem szerint egyre tágul a szakadék a programok



es a harware teljesítmény között. Nem szabadna annyira elszállni egy 800x600-as felbontástól, hiszen attól csak egy kicsit élesebb lesz a kép, de mi semmivel sem kapunk többet. Általában elég sokat költök gépre, hiszen a teszteléshez manapság már nem elegendő egy átlagos gép. De ami mostanában zajlik az túlmegy minden határon. Kezdjünk csak el egy kicsit számolgatni.

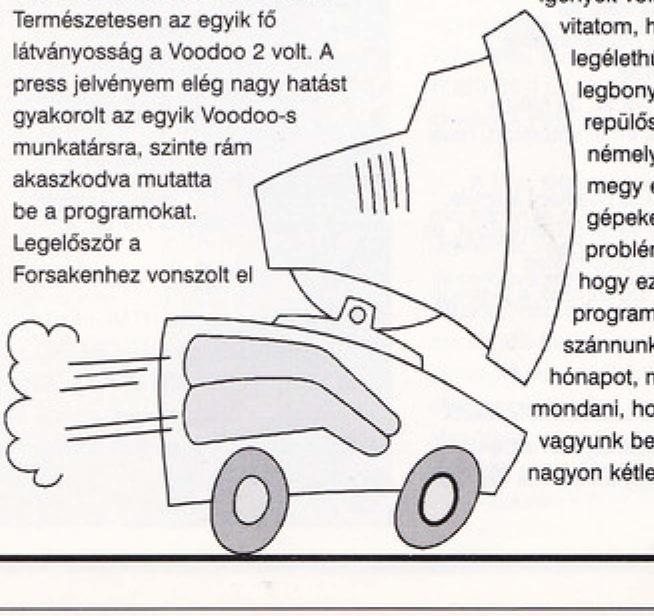
Mibe kerül manapság egy gépfejlesztés?

Vegyünk mondjuk egy átlagos gépet, egy P200-ast egy 3Dfx kártyával. Tudom jól, hogy sokan vannak, akik csak álmodoznak még egy ilyen konfigurációról, de azt nem szabad elfelejteni, hogy mi dolgozunk ezekkel a gépekkel, tehát egy tesztelőnek az átlagnál erősebb géppel kell rendelkeznie. A processzor cserét nem tudjuk elkerülni, hála az Intel rohamléptékű fejlesztéseinek. Manapság egy P-II-es 266-os proci 90eFt+Áfa. A Socket 7 technológiának köszönhetően elbúcsúzhatunk a jó öreg Asus alaplapunktól, hiszen az új processzor véletlenül sem megy bele. Egy komolyabb LX-es alaplap 40eFt+Áfa. Aztán ki lehet dobni a régi házunkat is, hiszen az ATX szabvány miatt azt már nem lehet használni. Újabb 15eFt+Áfa kiadás. Akkor még nem is beszéltem az új billentyűzetről (vagy egy átalakítóról), új egér. Ha jól számolom, akkor ez már közel 150eFt+áfa, s akkor még nem is fogott vastagon a billentyűzetem. Persze emellé a konfiguráció mellé még dukál egy Voodoo 2-es kártya is, amit jelen pillanatban már lehet kapni az országban, de a bolti ára valahol 40-70eFt+Áfa. Ekkor van egy egészen elfogadható konfig, ami talán 6 hónapig is versenyben maradhat. Tovább nem, mivel már terjednek a hírek a Voodoo 3-ról, s az Intel is egyre másra riogatja a jó népet a 400 Mhz feletti fejlesztéseivel. Ez kerül a mérleg egyik serpenyőjébe. A másikba azonban szerintem szinte semmi.



Nem kapunk jobb játékokat, nem lesznek élvezetesebbek a programok. Volt szerencsém részt venni a CEBIT-en, Hannoverben. Természetesen az egyik fő látványosság a Voodoo 2 volt. A press jelvényem elég nagy hatást gyakorolt az egyik Voodoo-s munkatársra, szinte rám akaszkodva mutatta be a programokat. Legelőször a Forsakenhez vonszolt el (szó szerint), s büszkén mutatta a 220-as frame rate-et. Azt mondanom sem kell, hogy 30 felett az emberi szem már nem nagyon képes megkülönböztetni ezeket egymástól. A felbontásban sem vettem észre egetverő különbségeket, bár a srác megesküdött, hogy 1024x768-ban megy. Nem tudtam megállni, hogy ne kérdezzem meg, milyen konfigurációban fut a program. A válasz hallatán egy kicsit ledöbbentem. A gépben volt egy P-II 333-as processzor és két darab 12 MB-os Voodoo 2-es kártya. Kicsit borsos ár azért, hogy 200-as frame rate-tel fusson a Forsaken.

Elég sokat foglalkozom a jövőben megjelenő játékokkal. Véletlenül sem találkoztam azonban olyannal, amely ekkora gépet igényelt volna. Nem vitatom, hogy a legélethűbb és legbonyolultabb repülőszimulátorok némelyike szépen megy ezeken a gépeken. A probléma csak az, hogy ezekre a programokra rá kell szánnunk néhány hónapot, mire azt tudjuk mondani, hogy profik vagyunk benne. Azt meg nagyon kétlem, hogy sok ilyen fanatikus szaladgálna az utcákon mostanában.



Véleményem szerint az elkövetkezendő fél évben nem szabad fejlesztenünk a processzorunkat és a videókártyát. Egyetlen dolog van amit javasolni tudok, az pedig a RAM. Manapság 64 MB RAM-ot már meg lehet vásárolni 20 eFt alatt. Többet nem érdemes, hiszen a programok nem használják. Minden mást meg kell hagyni a gépben. A jelenlegi fejlődést tekintve bőve el lehet felejteni legalább két lépcsőfokot a PC-knél. Még jól emlékszem erre az MMX őrületre, rengeteg ember beugrott az Intel-nek. Pedig az egész csak arra volt, jó, hogy a cég még egy széria processzort el tudjon adni. Valami nagyon azt súgja nekem, hogy az AGP-vel is hasonló lesz a helyzet.

Meg kell tehát várni azokat a játékokat, amelyek ténylegesen igénylik ezt a teljesítményt. Ezek fejlesztése még csak most kezdődött el, tehát időnk van bőven. Semmi értelme azért kidobni az ablakon több százezer forintot, hogy aztán másnap dicsekedhessünk a haveroknak, hogy milyen állat gépünk is van. Sokkal értelmesebb dolgokra is el lehet verni azt a pénzt (lehet menni műrepülni a Boy-jal, egy bukfenccel még úgyis adós vagyok).

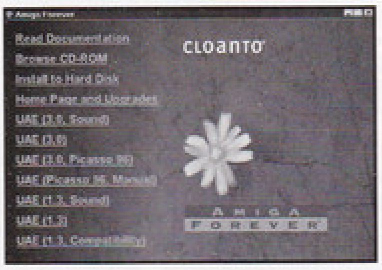
Mocsy

Emulátorvilág

HÍRÖZÖN

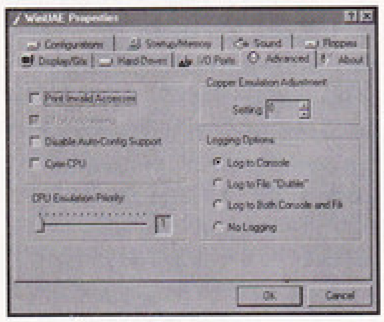
AMIGA FOREVER

Az olasz érdekeltségű Cloanto cég a kölni Computer'97 kiállításon mutatta be az Amiga Forever CD-jét. Ezen a CD-n legújabb UAE verziók

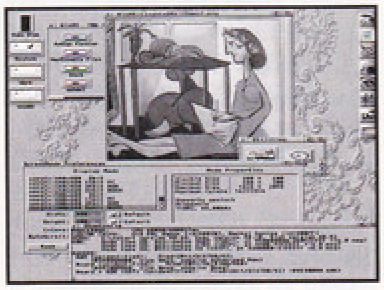


mellett megtalálható az Amiga V3.1-es ROM-ja, a Workbench v 3.0 illetve a Cloanto által forgalmazott Personal sorozat tagjai, pl. a PPaint. Ezen kívül néhány régebbi Amiga játék mellett elolvashatjuk az Amiga atyjával, Jay Minerrel készített utolsó riportot.

Az Amiga Forever CD a Colanto által kifejlesztett ún. Amiga

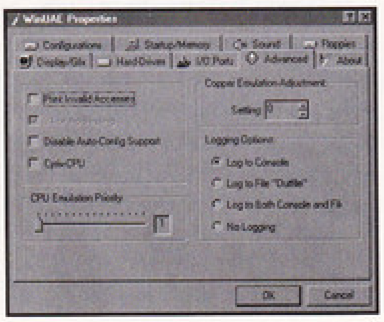


Explorerre épül. Az UAE 0.69-től kezdődően már képes a Picasso96 kártya emulálására mellyel akár 16/24 bit (true color) színmélység érhető el, pl. a ShapeShifter (Mac



emu) futtatásánál. Az Amiga Forever CD németországi ára 59 DM.

Márciusban már letölthető volt a



legújabb UAE 0.70b2 (68000-020) változata, mely a könnyen kezelhető menürendszerével nagy sikert aratott. Sajnos több helyről is panasz érkezett, hogy a régebbi UAE hardfájlokat nem kezeli.

MINDÖRÖKKÉ GAMEBOY

Számtalan jobbnál jobb Gameboy emulátor áll már rendelkezésre PC, Mac, Amiga, Linux, OS2 stb. rendszerekhez, de arról sokan nem tudnak, hogy a

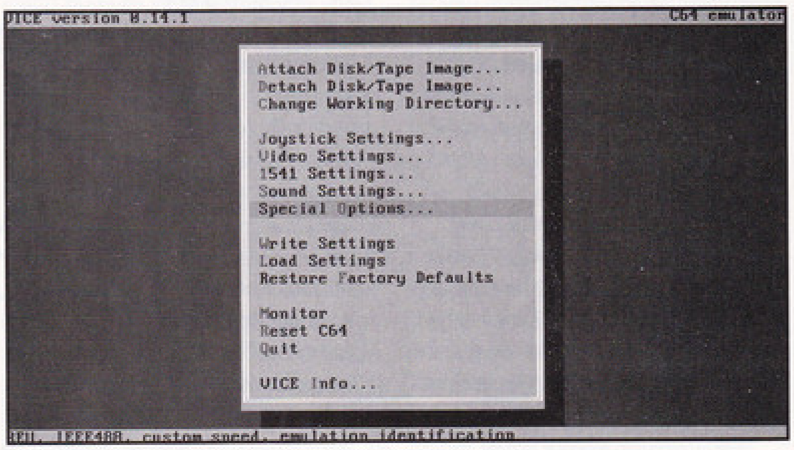
GameBoyt nemcsak játékra használják. Íme néhány alternatíva:

- Megérkeztek az első alkotások a 300$ összdíjazású, GameBoy98 Demo Competitionra, jelenleg közel 30 alkotás várja a zsűri értékelését (intro, demo, slideshow, zene).
- Megjelent az első GB Basic interpreter, mérete mindössze 7.4 kbyte.
- Sikeresen vizsgázott a Gameboy, nyomtató és pocketkamera házasságából született rendszer.
- Megdöbbentő, de még a Gameboy-ra is írnak emulátort, neve GB-Chip8.
- További GB ötletként ajánlják még a robotot vezérlő GameBoyt, és a GameBoyra köthető Mac billentyűzetet. De ez csak a jéghegy csúcsa.

C64-ES HÍRCSOKOR

Végleg abbahagyták a C64S, ismertebb nevén a Peternel-féle C64 emulátor fejlesztését. Az emulátort eddig forgalmazó Amerikai Seattle Lab szerint a több ezer regisztrált vásárlót nem érheti kár, mert a német kirendeltség, a PHS továbbra is kielégíti a vásárlókat.

Itt a legújabb VICE, a v0.14.2. Az eddig csak Unixra fejlesztett C64-es emulátor azzal a rendkívüli képességgel rendelkezik, hogy nem csak a C64-et, hanem VIC-20 és PET gépeket is képes emulálni. Az emulátor sebessége és jósága messze felülmúlja a C64s lehetőségeit. VICE Rulez!



Aki annak idején tevékeny volt a C64-es Scene világban, annak ajánlom megtekintésre az alábbi címet. Jean hatalmas mennyiségű képet szkennelt különböző régi (C64, Amiga) partykról, de ezenkívül részletesen olvashatunk még az akkori nagy csapatokról, alkotásaikról és persze a tagjairól is. (Láttalak, Bear.)

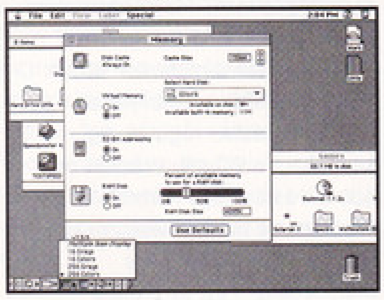
http://www.agt.bme.hu/hof/

Január óta már letölthetőek az internetről az eddig megírt legjobb C64-es emulátor, a Ccs64 V2.0-ás Dos és Win95 (DirectX) béta verziói. A svéd illetőségű Per Hikan Sundell alkotta emulátor regisztrációja mindössze csak 30$. Az újabb v2.0-ás verzió újdonságai közé sorolható többek közt a Speed-ROM, a REU 1750 16MB memóriabővítő és közvetlen 1541 párhuzamos opciók, illetve menük. Nagyon korrekt az emulátor.

Megjelent az első HTML-néző C64-re (Fairlight), illetve a C64-Slip, mely beépített Telnettel és IRC-vel is rendelkezik. Ehhez mindössze egy 9600baudos modem illetve RS232-Interface szükségeltetik.

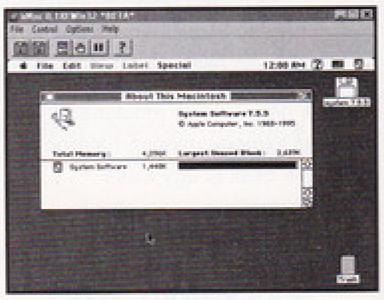
ÚJABB MAC EMULÁTOROK

Ha minden igaz, akkor idén júniusban (többszöri csúszás után) végre megjelenik az első igazi Mac emulátor PC-re. A Fusion cég forgalmazásában megjelenő MacII-es (16Mhz 68030) emulátor optimális futtatásához egy PII-300-ast



ajánlanak.)))). A Fusion név sokaknak ismerős lehet, nem véletlenül. Ugyanis ez a kis csapat kizárólag csak emulátorok írásával foglalatoskodik. Eddigi legnagyobb fejlesztésük az ugyancsak Fusion-Mac emulátor, amely Amigára jelent meg kb. egy éve. Jim Drew nyilatkozata szerint a Fusion-Mac emulátor sokkal gyorsabb, mint az Executor, ráadásul majdnem 100%-os emulációt valósít meg PC-n.

A VMac (Virtual Mac) 0.19-es DOS és Win95 verziói is végre napvilágot látták. Emlékszem, amikor egy évvel ezelőtt még csak a v0.14 létezett, jó pár e-mailt váltottam a



szerzőjével, ugyanis nekem sehogyan sem akart elindulni. Hát ez legalább már működik. Nagyon lassú (P200), csak fekete-fehér képe van, hangja pedig nincs...

MAGYAR EMULÁTOROK

A Spectemu v0.92 (Spectrum

emulátor) Szeredi Miklós alkotása, melynek a legújabb változata többek közt már képes fogadni a .TZX adatokat is. Az emulátort egyelőre csak Unix platformra fejlesztik.

http://www.inf.bme.hu/~mszeredi/spectemu/

EMU v0.39

Prievara Zsolt saját fejlesztésű C16/Plus4 (Dos) emulátorát ajánlotta szerkesztőségünk figyelmébe. Prievara Zsolt neve nem ismeretlen számomra és a magyar Amigások számára sem, mert többek közt az ő nevéhez fűződik az Amiga C nyelvű könyv.

A C16/Plus4 emulátor futtatásához min. P166 szükséges. Egyelőre csak a .prg fájlokat tudja betölteni, a kazetta (T64) és a disk (D64) betöltésére (F8) jelen pillanatban még nem alkalmas. A programban találhatunk beépített disassemblert és debuggert (F9) képlopót (F10), szoftveres resetet

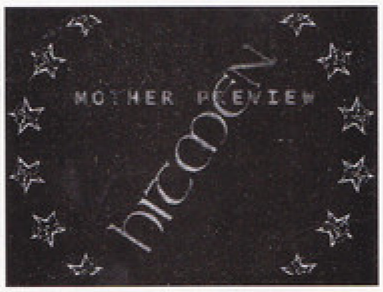
(F11), és hardveres resetet (Shift+F11) illetve a kilépést (F12). Külön említést érdemel még a command line-ok (/?), ahol talán a leghasznosabb a /V opció, ez ugyanis a program futását szinkronizálja (VBL) a gyorsabb gépekhez. Elég gyors emulátor.

http://www.szentes.hu/team/zsolt/c16.htm

Apró hírek

Eddig 6 000 000 olvasót regisztráltak a világ legnagyobb emulátoros WEB-oldalán, az EMU News Service's-en. Lukas Klement szerint ez a szám idén jelentősen növekedni fog, mert a heti frissítésben megjelenő oldalakat májustól portugál, japán, koreai, lengyel, kínai, francia, görög és német nyelven (országokban) is megjelennek. Sajnos magyar jelentkező eddig még nem akadt...

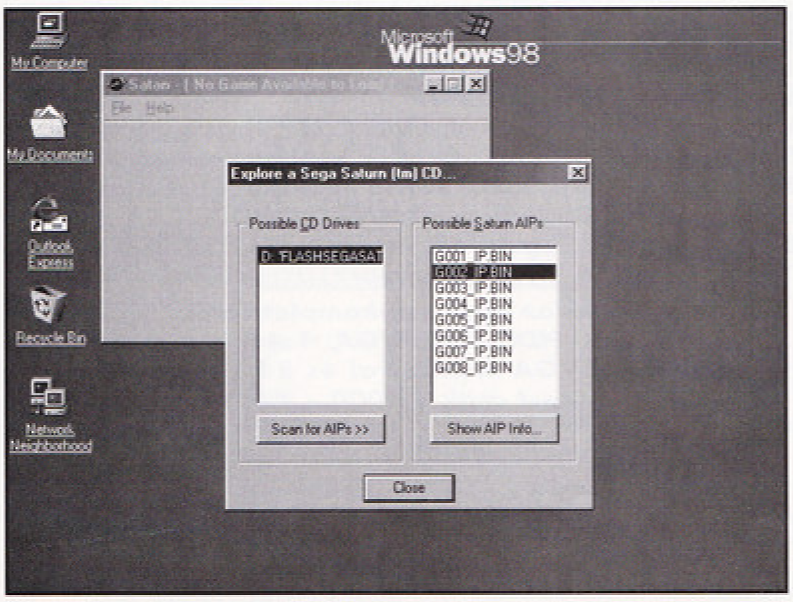
A Saturn rajongók megirigyelték a PSX emulátort (PSE), mert sorra jelennek meg a Saturn emulátorok. Ilyenek például az SSEmu és a Satan névre keresztelt programok. Sajnos eddig még egy sem bizonyult működőképesnek...

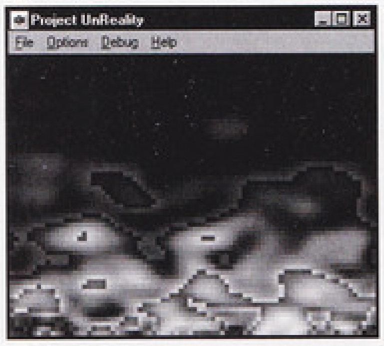


Rendületlenül fordítják át PSX-re az emulátorokat!!! Az eddig megjelent PSX GameBoy és PSX Spectrum programokat hamarosan továbbiak is követik, pl. a C64, VIC-20 és számtalan arcade emulátor.

Február 27-én jelent meg a legújabb PSEmu (PSX emulátor) verziója, a v0.2.1.

UnReality v.03a, Nintendo 64 emulátor legújabb kiadása december 23-án került fel a netre. A v2.0-hoz képest jelentős

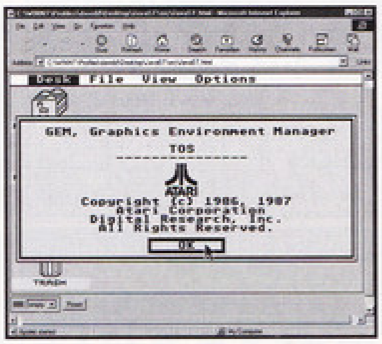




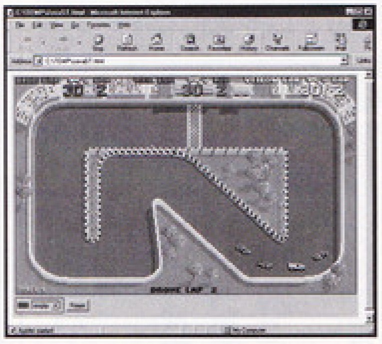
változásokon esett át a program, a legszembetűnőbb talán a 3Dfx kártyák támogatása. Tesztjeim szerint sebessége 1 frame/sec (P200, Monster3D). N64-es játékok egyelőre nem, ellenben több demo már hajlandó volt elindulni az UnReality alatt.

Spectrum rajongók figyelem! Végre megjelent a Warajevo v2.0. A harcok elmúltával a szarajevói Zeljko Juric és Samir Ribic újra hozzáfogott ennek a remek PC-s (Dos) Spectrum emulátornak a fejlesztéséhez.

Ugyan még nem érhető el a



Jasper névre keresztelt és Javaban írt Atari St emulátor, de a képek már

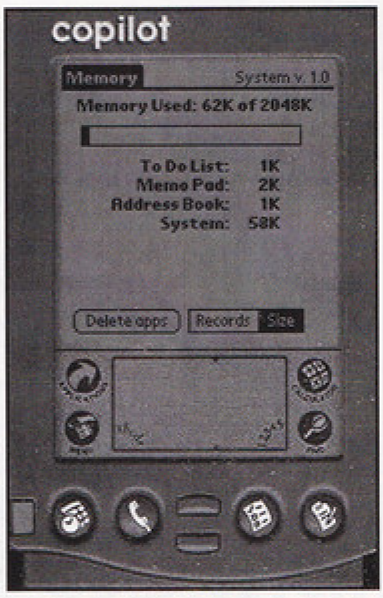


magukért beszélnek. Az emulátor egyébként a StoneX forrásból származik, bootolni sajnos csak a TOS 1.00-1.04 ROM-ról képes, de olvassa a PaCifiST image diszkjeit.

A Mac-felhasználók sem maradnak le a legújabb PC-s játékokról, mert az új SoftWindows (Mac-Windows emulátor) v5.0.2 verziója már támogatja a 3Dfx emulációt. Sajnos nincs hír az emuláció sebességéről, de elképzelhető, hogy a most megjelent Mac-Voodoo2-es kártyákkal már kielégítő sebességgel futnak a 3D-s PC-s játékok.

Macintoshra is megjelent az első igazán használható C64-es emulátor, a Power64, melynek legújabb verziója a V2.1 idén februárban jelent meg. Egy mezei 603-as (200MHz) PPC-n már megfelelő sebességgel futtathatjuk a C64-es programokat.

Vic20 rajongók a http://stud.fbi.fh-darmstadt.de/~bockhold/pfauzeh.html címről letölthetik a legújabb 20-as emulátort. Win95 (DirectX) illetve Linux verziók átlagosan 20%-al gyorsabbak, mint az eddigi emulátorok. Az igen sokoldalúan konfigurálható program legutolsó verziója a v0.8.



Végre elindult a Copilot emulátor. Számtalan shareware programmal (WEB, E-mail, játékok) kipróbáltam, és arra a következtetésre jutottam, hogy ez a 250-500$ (kiépítéstől függően) áron forgalmazott PalmTop gép emulátora szinte tökéletes.

Április 1-jei hírek voltak :))

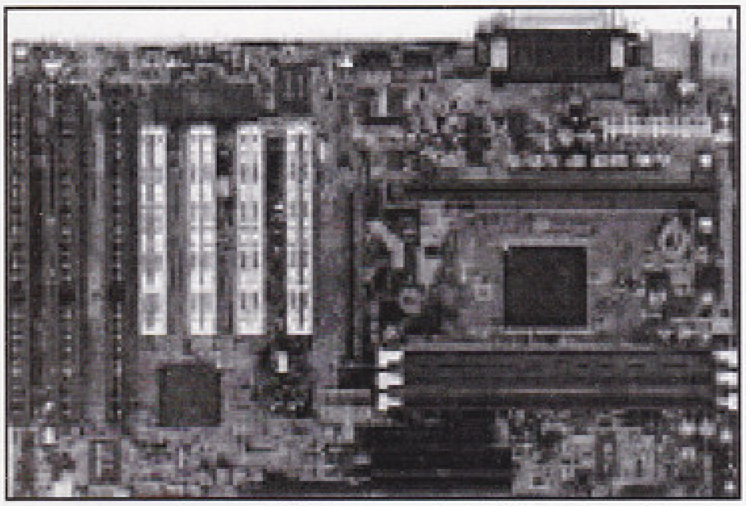
Csak egyetlenegy napig volt elérhető a MacOs-re írt Pentium Bug Emulátor, az Errata, mely a hírhedtté vált Pentium hibákat volt hivatva "emulálni" pl. (1+1=3).

A PSE fejlesztőit letartóztatta az FBI. A Sony jogi képviselői nyilatkozata szerint többek közt százmillió dollár kártérítésre tartanak igényt arra hivatkozva, hogy PSE miatt jelentősen visszaesett a PSX-k eladási száma.

Az újság CD mellékletén a cikkhez tartozó 50 db kép található.

Angler
nemeti.ferenc@usa.net

Alaplapok



Az itt bemutatásra kerülő új alaplapok közös tulajdonsága, hogy egytől-egyig az április 15-én megjelent Intel 440BX chipsetre épülnek. Ez nem meglepő, hiszen senki sem akar lemaradni...

Abit BX6

A főbb jellemzők:
Busz sebesség: 66 / 75 / 83 / 100 / 103 / 112 / 133 MHz!
Órajel szorzó: 2.0x - 5.0x
Feszültség állítás 1,2 volttól 3.2 voltig, 0,05-os lépésekben!
4 DIMM foglalat.

Mint látható ez egy kiemelkedöen jól tuningolható alaplap. Minden beállítás BIOS-ból történik, egyetlen jumper van: a Clear CMOS. (Ha a tuning nem sikerült és nem indul a gép akkor ehhez a jumperhez kell fordulnunk.)

Asus P2B

A főbb jellemzők:
Busz sebesség: 66 / 75 / 83 / 100 / 103 / 112 / 133 MHz!
Órajel szorzó: 2.0x - 7.0x!

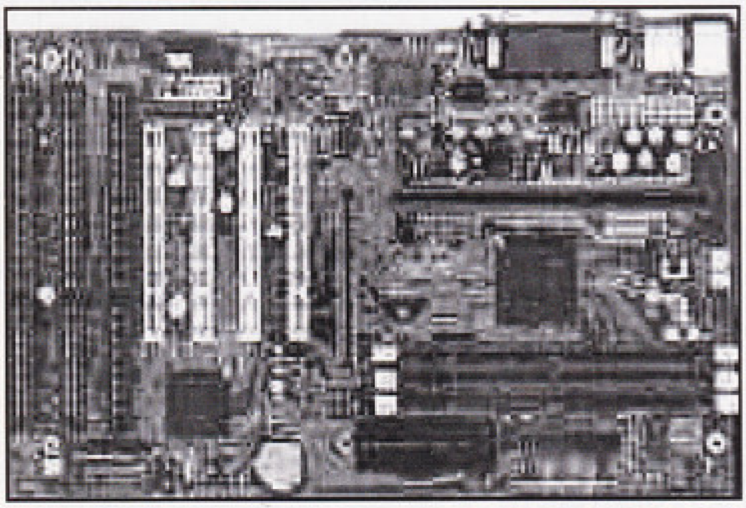
Az AbitBX6-tal ellentétben itt minden beállítás a jó öreg jumperes módszerrel történik. Ez az alaplap is tuningbarát.

Tyan Tsunami S1846

Ezen az alaplapon (csakúgy mint az én Supermicro BX-esemen) nincs tuning lehetőség. Nincs, mert egyrészt két busz sebességet enged 66-ot vagy 100-at (MHZ), másrészt automatikusan detektálja a processzor típusát mármint, hogy 233.266,300,333 MHz-es vagy 350,400 MHz-es. AMI WinBIOS-szal büszkélkedik. (Mondom, tiszta Supermicro... Remélem legalább annyira stabil is.)

Microstar MS-6119

Akár 8x-os órajel szorzó! (800 MHz-es CPU? Huh!). Ez az alaplap is detektálja a CPU típusát (tehát nem lehet egy p-266-ot 3x100-on hajtani), de be lehet állítani 66, 75, 83, 100, és 112MHz-es buszsebességet is.



TennMax Voodoo2 hűtő

Ha már annyi mindent tuningolunk, miért ne tuningoljuk a voodoo2-t? (Már akinek van.) Na de ehhez valamilyen hűtés is kell, hiszen a kártya alapból is elég meleg. A TennMax cég Lasagne nevű coolere ezen próbál meg segíteni.

Creative DVD-RAM

Mi is az a DVD-RAM? Egy olyan meghajtó, amely újraírható DVD lemezeket kezel. Ezek a lemezek 5.2 GB-osak lehetnek (oldalanként 2,6 GB). Azok a DVD-RAM-ok, amelyek már a DVD-ROM-nak megfelelő nagyságú (4.7 GB/oldal) lemezeket is tudják kezelni 1999-ben fognak majd CD-ROM, CD-R stb. Mi a különbség a DVD-RAM és a DVD-RW között, ha mind a kettő újraírható technológia? Talán annyi, hogy az utóbbi egy újabb formátum, amely még nincs szabványosítva. A Creative most egy PC-DVD-RAM kitet ajánl, amelyben egy SCSI DVD RAM

megjelenni.. A drive felismeri és kezeli a következő szabványra épülő lemezeket: DVD-ROM, CD-Audio, CD-Interactive, PhotoCD, drive és egy SCSI kártya található. (Na meg kábel, meg két lemez.) Árat sajnos(?) nem tudok mondani...

Új Creative Labs hangkártya

Új hangkártyán dolgozik a Creative Labs, a divatnak a távolságát is. A kártya az új EMU10K1 chipen alapul majd, a

CREATIVE

megfelelően a 3D audióra koncentrálva. Az újításuk az, hogy a hangszórók (4 vagy 4+1 mélynyomó, de van két-hangszórós fejhallgató mód is) nem csak a hang létrejöttének helyét érzékeltetik, hanem egy effektussal midi hangszereket pedig a rendszer memóriájában fogja tartani. Néhány adat az EMU10K1-ről: 64-hangos hardver hullámtábla szintetizátor, 1000 MIPS teljesítmény, 8 hangszóró köthető rá...

40x-es CD-ROM drive

A ZEN Research új TrueX CD-ROM meghajtója 40x-es sebességgel büszkélkedhet. Más CD-meghajtókkal ellentétben ez az olvasó a lemez bármely területén (kívül vagy belül) produkálja a 6200 Kbyte/sec sebességet. Ehhez a CLV (Constant Linear Velocity) technikát alkalmazza, azaz változtatja a lemez pörgetési sebességét attól függően, hogy éppen a disk mely részéről akarunk olvasni. Maga a pörgetési sebesség is csak 3000 RPM, ami egy 6x-os CD-ROM meghajtó sebessége. Ezáltal nem jelentkeznek olyan vibrációs problémák, mint egyes újabb gyors CD-olvasóknál.

Aopen Voodoo2

Az alaplapjairól inkább ismert cég is beszáll a Voodoo2 ringbe, de rögtön egy nagy ütéssel kezd: 16MB-os kártyát jelenít meg.(A 8 és a 12 MB-os változat mellett.) Persze ahhoz, hogy ilyen sok memóriát tudjon kezelni némi változtatás is szükséges, hiszen a szabvány voodoo2 csak 12 megával bír el. Valószínűleg a TPU-k (Texture Processing Unit) számát fogják 2-ről háromra emelni.

Technology	3Dfx Voodoo2	3Dfx Voodoo2 SLI	3Dfx Voodoo Grapl	NEC PowerVR PCX2	NEC PowerVR SG *	nVidia RIVA 128	nVidia RIVA
Features							
Alpha blending	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes
Anisotropic filtering	No	No	No	No	Yes	No	No
Anti-aliasing	No	No	No	No	Yes	Yes	Yes
Bi-linear filtering	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes
Bump-mapping	No	No	No	No	Yes	No	No
Dithering	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes
Flat shading	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes
Fogging	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes
Gouraud shading	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes
Mip-mapping	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes
Perspective correction	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes
Tri-linear filtering	Yes	Yes	No	No	Yes	Yes	Yes
Specular highlights	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes
Z-buffering	16bit	16bit	16bit	32bit	32bit	16bit	16bit
Memory	6 - 12Mb	12 - 24Mb	4 - 8Mb	4Mb	4 - 32Mb	4Mb	8Mb
Bus	AGP / PCI	AGP / PCI	PCI	PCI	AGP / PCI	AGP / PCI	AGP / PCI
Performance **							
Fillrate	90 Mpps	180 Mpps	45 Mpps	66 Mpps	120 Mpps	100 Mpps	100 Mpps
Tri / sec	3 Million	3 Million	1 Million	275 Thousand ?	4 Million	5 Million	5 Million
Rendering Method	Triangle by Triangle	Triangle by Triangle	Triangle by Triangle	Tile, Inifinite Planes	Tile, Inifinite Planes	Triangle by Triangle	Triangle by T
Supported APIs							
Direct3D	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes
OpenGL	Partial	Partial	Partial	Partial	Yes	Yes	Yes
GLIDE	Yes	Yes	Yes	No	No	No	No
PowerSGL	No	No	No	Yes	Yes	No	No
RRedline	No	No	No	No	No	No	No
Max 3D res.	800 x 600	1024 x 768	640 x 480	1024 x 768	1600 x 1200	1024 x 768	1024 x 768 ?
Supported bit depths	16bit	16bit	16bit	8bit / 16bit / 24bit	8bit / 16bit / 24bit	8bit / 16bit / 24bit?	8bit / 16bit / 2
Windowed rendering	No	No	No	Yes	Yes	Yes	Yes
Solution type	Addon 3D	Addon 3D	Addon 3D	Addon 3D	Addon 3D and 2D / 3D	2D / 3D	2D / 3D

* Még nem lehetséges

** Elért max. teljesítmény

GRAFIKUS KÁRTYÁK

Mint azt bizonyára tudjátok, a voodoo2 megjelenése előtt a RIVA128 (nVidia) alapú grafikus kártyák voltak a leggyorsabbnak mondhatók. Nemrégiben jelent meg a RIVA128ZX chip és tervezik a RIVA TNT megjelentetését is. A közelmúltban volt szerencsém olvasni egy interjút, amely Kevin Schuh-val az nVidia egyik vezető emberével készült. Ebből ollóztam egy pár hírértékű kérdés-feleletet.

- A ZX megjelenésével leállítják a sima, RIVA128 gyártását?

– Nem egy ideig mindkettőt fogjuk gyártani. A ZX a 2x-es AGP-s és 8MB RAM-os alternatívát nyújtja.

– Jobb-e a ZX képminősége. Mint elődjéé?

– Az új driverek segítségével javul minőség. Ha megnézzük a Tomb Raider 2-t bármilyen grafikus kártyával, a poligonok között hatalmas szüneteket lehet felfedezni. Az NV3Tweak (ez is benne van az új driverekben) segítségével egy pici kis lukat sem találhatunk.

– Milyen fps értékeket fog felmutatni a RIVA TNT pl. a Quake 2-ben 800x600-as felbontásnál?

– Hasítani fog. Ne felejtsük el azonban, az az értékelés miszerint minél több annál jobb enyhén szólva butaság. 60 fps felett az emberi szem nem lát különbséget, itt már inkább a minőség a döntő. Érdemesebb a kártya erejét képminőségre és realizmusra fordítani akár a „kevesebb" frame árán is.

– Tervezi az nVidia két TNT-s kártya összekötését?(Lásd Voodoo2 SLI!)

– Nem. A TNT gyorsabb lesz, mint 2 12 megás Voodoo2 SLI-vel összekötve. Így kevesebbet költekezel és gyorsabbat kapsz!

– Milyen kapcsolatban áll aznVidia az ID Software-rel?

– Nagyon jó a kapcsolat. A Quake3 natívan támogatja majd a RIVA TNT-t.

– Mikor jelenik meg a RIVA TNT az üzletekben?

– Idén ősszel.

Végezetül tekintsetek meg egy érdekes összehasonlítást az éppen favorizált és a megjelenésre váró (szóval a köztudatban lévő) grafikus chipekről/chipsetekről:

Processzorok

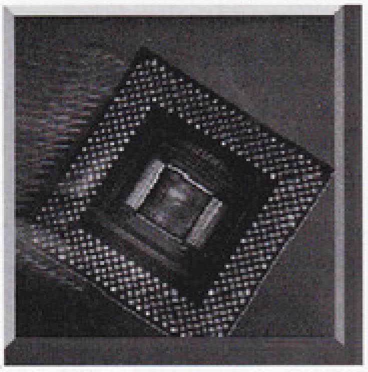
Mielőtt áttekintenénk, mik lesznek az Intel újdonságai, nézzük meg, hogy a többiek milyen termékekkel próbálnak versenyben maradni.

IDT processzorok

Az Intel processzorok olcsó alternatívájaként mutatta be új CPU-it az IDT. A 200 MHz-es klónok bevezető ára kb. 70 $ lesz (180, 200 és 225 MHz-es változat készül majd.). A processzorok bonyolultsága egy 486-osénak felelnek meg, de ismernek és végrehajtanak minden Pentium utasítást is.(Talán ezzel indokolható az alacsony ár is.)

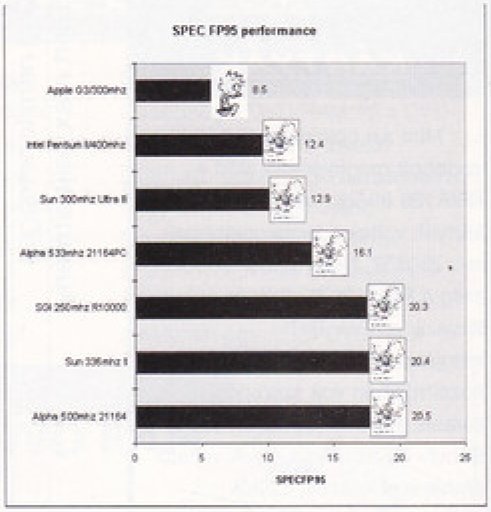
AMD K6/300

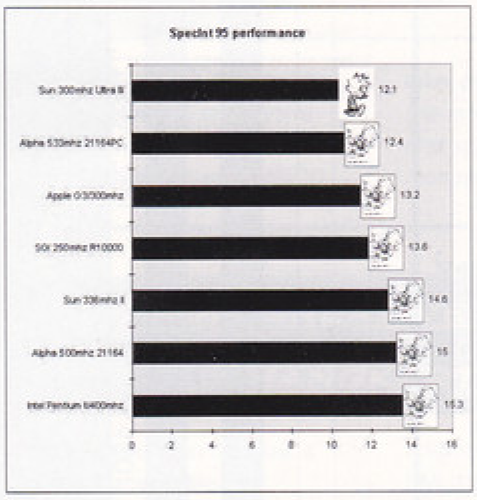
Socket7 vagy Slot1? Magyarra fordítva maradni a régebbi foglalatú



alaplapoknál, processzoroknál – és ezzel talán pénzt megtakarítani- vagy áttérni a legújabbra, amely sok-sok többletkiadást jelent (új ház, alaplap stb.)? Nos aki az első alternatívánál marad, annak jelenthet megoldást az AMD K6/300 processzora. A legújabb, MVP3 chipsetre épülő alaplapokban (pl. az Epox cég EP-MVP3C-M alaplapja) - a buszsebesség 100 MHz, a processzorfoglalat pedig Socket7- a 2,2 volton működő AMD proci 3x100MHz-en futhat. Természetesen ehhez is már 100 MHz-es RAM-okra van szükség, de a teszteredmények azt mutatják, hogy az üzleti alkalmazásokban az így használt procik megverik a PII-333-at is! Valószínűsíthető, hogy 350 Mhz-es változatban is el fogják készíteni ezt a procit.

Végül egy érdekes összehasonlítás. Hogyan állja meg a helyét a PC-s világban oly nagyra értékelt Intel, a más típusú gépek (pl. Macintosh, Silicon Graphics) mellett. A versengés résztvevői: Apple G3/300MHz, Alpha 533 MHz 21164PC és Alpha 500 MHz 21164, Intel 400MHz Pentium II, SGI 250MHz R10000, Sun 300 MHz Ultra IIi és 336mhz Ultra II.



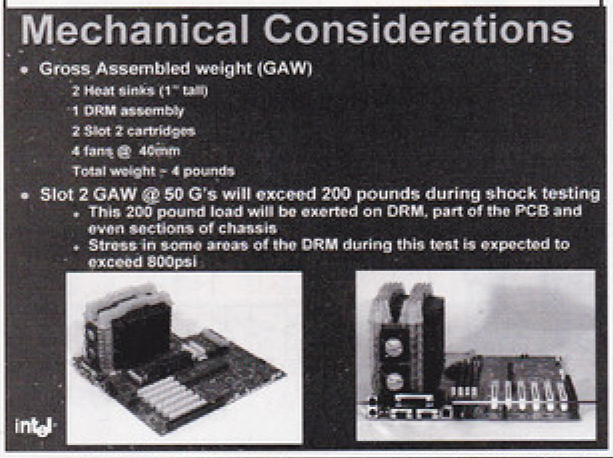


Természetesen a rendszerek, amelyek a processzorokat tartalmazzák nem egyformán konfigurálták, hiszen erre nincs is igazán lehetőség, de a teszt megpróbál szigorúan csak a processzorok teljesítményére hagyatkozni. Az eredményeket a következő ábrákon láthatjátok.

Lóti

Intel hírek

Intel CPU tervek '98 második negyedévétől



98 második negyedév	98 harmadik negyedév	98 negyedik negyedév	99 első negyedév	99 második negyedév
		450NX	450NX	450NX
	440GX	440GX	440GX	440GX
				Camino
440BX	440BX	440BX	440BX	440BX
440LX	440LX	440LX	440LX	
				Whitney
440EX	440EX	440EX	440EX	440EX
430TX				

Megjegyzések a táblázathoz:

450 NX: A szerverekbe szánt chipset Slot 2-höz, 6 vagy akár nyolc processzor lehetőségével, 4 GB memória támogatásával és 66 MHz-es PCI busszal.('98 október 25)

440 GX: Egy „egyszerűbb" Slot 2 chipset, amely a 440BX-től csak a 2GB memória támogatásában különbözik.

Camino: A Katmai processzorral együtt fog megjelenni. (4x AGP, Direct Rambus RAM és ATA66 támogatás)

Whitney: Egy chipset a Celeron CPU-k számára. Egyfajta kombinációja lesz a 440LX chipsetnek és az i740 grafikus chipnek, így spórolva meg a külön grafikus kártya költségét. Egyébiránt az i740-et a Portola nevű chip fogja majd felváltani/követni.

<table>
<tr><th>98 második negyedév</th><th>98 harmadik negyedév</th><th>98 negyedik negyedév</th><th>99 első negyedév</th><th>99 második negyedév</th><th>99 második félév</th></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>Merced</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td colspan="2">Tanner 500 MHz</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="5">Pentium II Xeon 400-450 MHz400 MHz '98 június 29450 MHz '98 július 26</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>Katmai 450 MHz</td><td colspan="2">Katmai 450-500 MHz</td></tr>
<tr><td>Pentium II 350-400 MHz</td><td colspan="4">Pentium II 350-450 MHz450 MHz '98 július 26</td><td></td></tr>
<tr><td>Pentium II 266-333 MHz</td><td colspan="3">Pentium II 266-333 MHz</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>Celeron 266 (Covington)</td><td>Celeron 266-300 MHz'98 június 7 (Covington)</td><td colspan="3">Celeron 266-300 MHz,Celeron 333 MHz w/128 kB on-die L2 Cache'98 szeptember 13 (Mendocino)</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">Pentium MMX 200-233 MHz</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>mobil Pentium II 233-266 MHz</td><td colspan="2">mobil Pentium II 266-300 MHz</td><td colspan="3">Mobil Pentium II 266-333 MHz</td></tr>
<tr><td colspan="4">mobile Pentium MMX 166-266 MHz</td><td></td><td></td></tr>
</table>

Megjegyzések a táblázathoz:

Pentium II Xeon: Ezt az új processzort szerverekbe és nagy teljesítményű munkaállomásokba szánja az Intel. Egy dolog biztos, ez a processzor nem lesz olcsó, az akár 2 MB L2 cache már a teljes processzor sebességgel fog dolgozni. (A mai processzorokban ez a sebesség csak a procik sebességének a fele.) Egy gépben -az eddigi kettővel szemben- már nyolc processzor is együtt működhet.

Az 1999-es év elején induló Katmai processzor új, MMX2 utasításkészlettel rendelkezik majd, amely dupla pontosságú lebegőpontos SIMD (single instruction multiple data) utasításokat is magában foglal. (Ez azért olyan lényeges, mert az AMDK6-2-ben csak egyszeres pontosságú SIMD-k vannak

A Merced egy új slotot fog használni: Slot M. (Újabb alaplap…)

A Tanner egyfajta Merced lesz, a Xeon (Slot II) utódjaként.

CeBit hírek

Iomega újdonságok

Az előző számban sajnos csak 2 oldal volt a CeBites anyagokra, most következzen a folytatás.

Az Iomega legelső nagy dobása a 100 MB-os Zip drive volt. A hagyományos floppy méretű média ellenére sajnos nem volt kompatibilis a régi lemezekkel, ennek ellenére egészen elterjedt. Ma már szinte mindenhol megtalálható, kedvelt hordozható média pl. a DTP stúdiókban. A megbízhatóságáról megoszlanak a vélemények, bár nekem soha sem volt vele gondom. Az újabb generációs Zip drive-val kapcsolatos kérdezősködéseinkre csak annyi volt a válasz, hogy készül. Annyit lehet tudni, hogy kb. 2,5-szöröse lesz a kapacitása, és persze 100%-os kompatibilitású lesz a régi lemezekkel (írni-olvasni tudja majd).

A Zip drive nagytestvérét - a Jaz drive-ot - viszont továbbfejlesztették. Az immár 2 GB-os meghajtó szinte minden igényre megoldást kínál, hiszen legjobb tudomásom szerint a legnagyobb kapacitású cserélhető lemezes meghajtó. Sok mindenre használható, relatíve gyors elérésű, és jó adatátviteli sebességgel bír. Abszolút ideális megoldás a második merevlemez meghajtóként való alkalmazása. Baj esetén pillanatok alatt lementhető az első meghajtó tartalma Jaz lemezre. Ha bootolhatóra formáztuk a cartridge-et, akkor még rendszert is indíthatunk róla. Bár lassabb, mint egy hagyományos winchester, de még mindig jobb, mint egy korrekten feltelepített, alkalmazásokkal teli, szétesett Windows 95 - amit újra kell telepíteni. Abszurd ötlet, de akár egyetlen Jaz lemezen hordozhatjuk irodánkat a munkahelyünk és otthonunk között.

A 2GB kapacitás bőven elegendő szinte bármilyen felhasználási területen, és ha betelt a lemez, akkor betehetünk egy másikat. Az új meghajtó természetesen használható a régi 1 GB-os lemezekkel is, azokat gond nélkül tudja írni-olvasni. A drive a kapacitás növekedése mellett természetesen gyorsabb is lett. Bár az elérési időn javítani már nem tudtak, de az adatátvitele kb. 40%-kal jobb, mint a régi meghajtóké. Ezt természetesen csak a 2GB-os lemezekkel tudja (ugyanolyan sebességgel forog a lemez, de nagyobb az adatsűrűség).

Az Iomega a háttértárak mellett két újdonsággal is megcélozta a multimédia piacot. Az első termék a Clik! névre hallgató, cserélhető lemezes meghajtó. A drive méretileg valahol a villanyborotva - mobiltelefon kategória között van. Az adatokat nagyon aranyos lemezkéken tárolja, ezek kb. 5x5 centiméteresek, és 40 MB-nyi adat fér el rajtuk. Az ember csak csodálkozik, hogy fér el ennyi adat egy ekkora kis izén. A rendszer életképességéhez alapvetően fontos, hogy elterjedjen. A Clik! drive önmagában csak egy aranyos játékszer, hiszen a Zip, vagy más hasonló termékek árban és kapacitásban felülmúlják. Igen praktikus, mivel hordozható, gyakorlatilag mindennel összeköthető, PC Mac, stb. A méretei igen impozánsak, már ami a miniatürizálást illeti. De csak akkor lesz sikeres, ha elterjed. Az Iomega nem bízik a véletlenben, hiszen a Clik! forradalmasíthatja a digitális elven működő hordozható készülékek közötti alapvető adatforgalmat. Ideális megoldás lehet olyan helyeken, mint pl. a digitális fényképezők, palmtop és laptop számítógépek, mobiltelefónia, GPD (műholdas helyzet meghatározó), stb. A határtalan lehetőségeket látva több cég is csatlakozott a Clik! szabványt használók sorába, pl.: Microsoft, Citizen, Hitachi, Matsushita, Texas Instruments. A Kodak a digitális fényképezőibe, a Hewlett Packard pedig a miniszámítógépeibe fogja beépíteni a Clik! meghajtót, természetesen a szabványosított file-formátum megtartásával. Tehát úgy látszik, egy új lemezszabvány van kialakulóban.

A másik multimédiás termék a Buz névre hallgató kit. A Buz az első olyan hardver megoldás, ami egy video digitalizáló kártya és egy Ultra SCSI vezérlő párosítása egy PCI kártyán. Ehhez természetesen némi software is jár, hiszen a bedigizett anyagot vágni, effektezni is kell valamivel. A szet két fő részből áll. Az egyik része a PCI slotos kártya, amin a motion JPEG Zoran chipset, és az Ultra SCSI chipset dolgozik. A másik része pedig egy formatervezett dobozka, tele csatlakozókkal. A dobozkát a kártyához kell csatlakoztatni (kábel jár hozzá), az összes ki és bemenet azon keresztül érhető el. Ez azért jó, mert nem kell a gép mögött keresgélni, hogyha csatlakoztatni akarunk valamilyen egységet, hiszen a Buz-dobozkán minden rajta van. A bedigizett anyagot mindjárt le is menthetjük az Ultra SCSI portra csatlakoztatott külső, vagy belső Jaz drive-ra. Mi ez, ha nem abszolút árukapcsolás? A Buz csomag annyiba fog kerülni, mint egy hasonló kategóriás Ultra SCSI vezérlő, vagyis a digitalizáló részt „ingyen" kapjuk hozzá. A tervezett európai ára 189 angol font.

SakmaN
sakman@gamez.pganet.com

Nagyjából méretarányos kép a Clik! drive-ról és a bele helyezhető 40 MB-os lemezről.

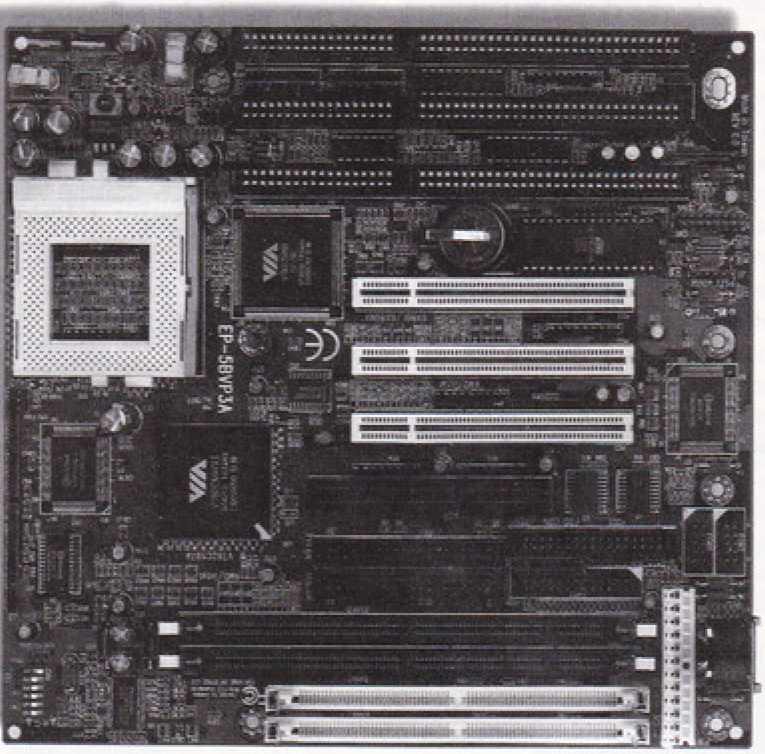
EPoX

ALAPLAPOK

Egy újabb alaplapmárka is feltűnt a hazai piacon EPoX néven. A cég termékei szinte a teljes skálát felölelik, már ami az igényeket illeti. Az alaplapok között találhatunk több féle chipsettel, Socket7 és Slot1 procifoglalattal szerelteket is. Valóságos tesztet maximum csak a következő számban olvashattok, most csak a bemutatásra volt hely és idő. Ez viszont legalább arra elég, hogy valamennyire teljes képet mutassunk az EPoX alaplapokról.

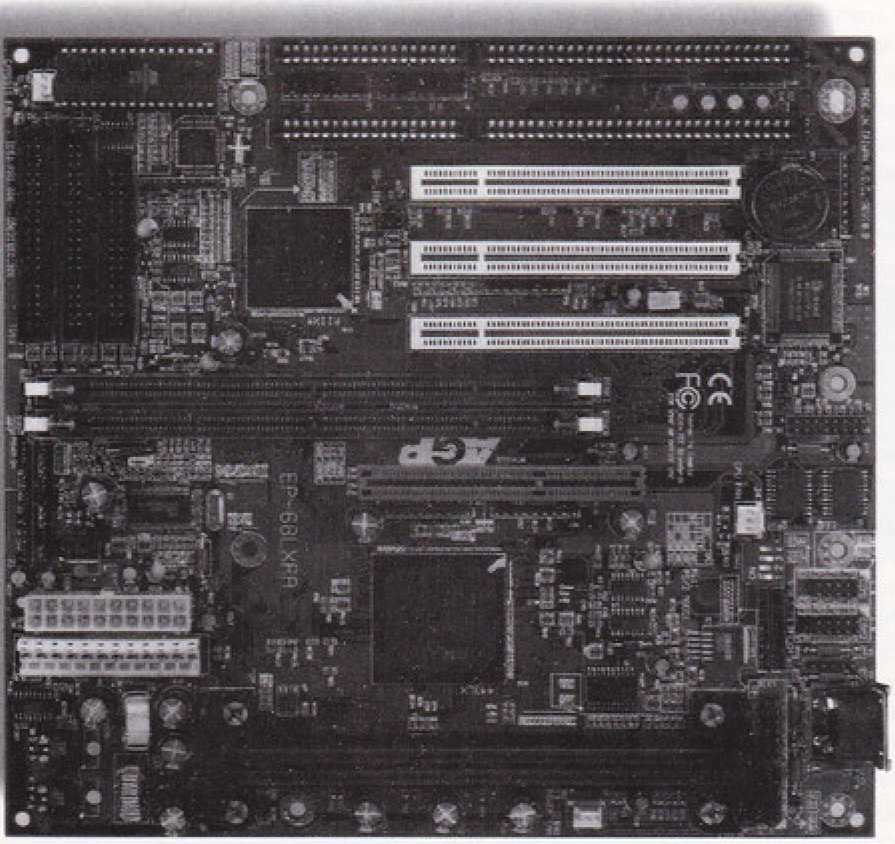
68LXR

Sokak számára jó eLiXiR lehet ez az alaplap, mivel a két processzorgeneráció váltogatásának köztes darabja. A szerény méretű alaplapon az Intel LX-es chipsete dolgozik. A PII-es processzort egy nagyon jópofa, összehajtható Slot1 foglalatba kell dugni. Az LX chipset által támogatott AGP port mellett további 3 PCI és 2 ISA (ezekből 1 osztott) csatlakozó adott a további kártyák számára. A rendszerbusz sebessége 66, 68, vagy 75 MHz között állítható, a használható processzorok 233, 266, 300 vagy 333 közöttiek lehetnek. Kicsit fura elhelyezéssel – a PCI és az AGP slot között található a memóriamodulok foglalata 2 db SD RAM modul számára. Lényeges megemlíteni, hogy az alaplap kialakítása hagyományos, azaz a régi baby vagy torony AT házba is beszerelhető. Természetesen ATX-es táp csatlakozó is van rajta, így ATX-es házba is beszerelhető. Az LX chipset nyújtotta szolgáltatások zöme kihasználható, pl. modem wake-up, software power off, USB port, stb. Mivel maga az alaplap is az olcsó kategória bajnoka, ezért ideális processzornak a Celeront ajánlom bele.



58VP3A

Egy újabb váltásközi alaplap, amin még a régi Socket7 processzorfoglalat található. Mivel a TX chipset utáni Intel chipsetek nem támogatják a Socket7 szabványt, ezért új chipgyártók jelentek meg a piacon. A VIA cég Apollo VP3 chipsete a hagyományos Pentium processzorokhoz készült, de már támogatja az AGP szabványt, és egy rakás olyan dolgot is, amit csak az LX, vagy annál újabb Intel chipsetek támogatnak. A rendszerbusz órajele 66 v. 75 MHz, a legmagasabb órajelű processzor 333MHz lehet. 3 ISA, 3 PCI és egy AGP port található az alaplapon (nincs osztott). A memóriából is megeszi még a régi 72 tűs EDO RAM-okat (2 db), de az új SDRAM foglalatok sem maradtak le róla (2 db). A használható procik Intel, AMD K5/K6, Cyrix 6x86, 6x86MX típusúak lehetnek, szóval szinte bámelyik manapság kapható procit belerakhatjuk. Hagyományos házba szerelhető. Az egyéb szolgáltatásait figyelembe véve jó upgrade lehetőség azok számára, akik az új AMD processzorok felé kacsingatnak, és persze AGP-s videokártyát is szeretnének a gépükbe.

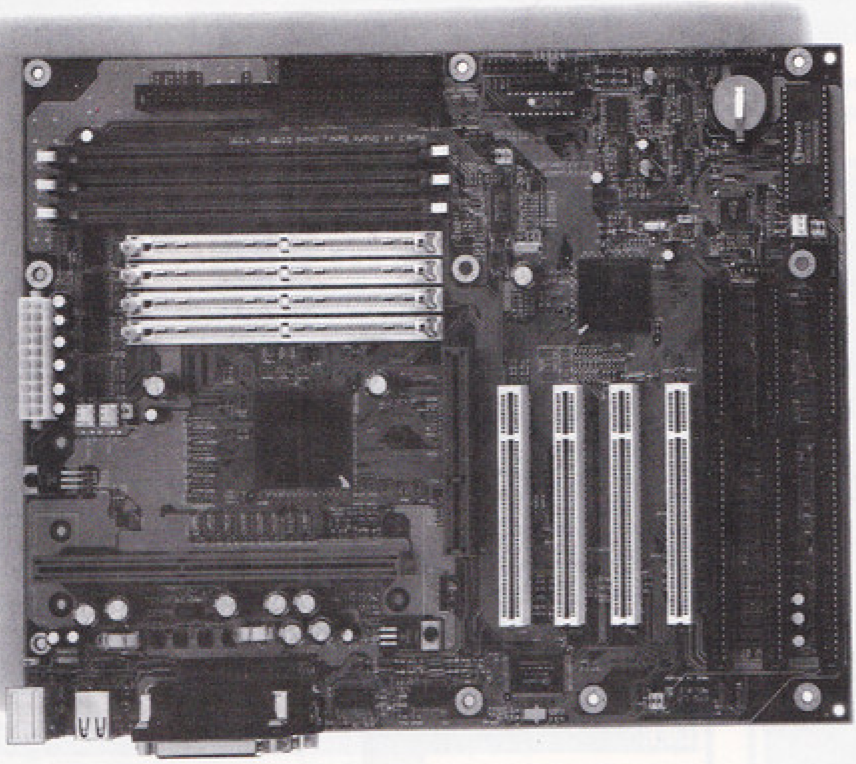


KP6-LA

Az igen tekintélyes megjelenésű és mértetű

TYAN MS1846S TSUNAMI

Nem ti estetek tudathasadásos állapotba, hanem akadt még egy alaplap, amit szintén az EPoX-ot forgalmazó cégtől kaptunk, és még nem kapott szót az újságban. A Tyan név egyre jobban ismertté válik kishazánkban is. A név mögött általában minőségi termékek húzódnak meg, persze nem is a dzsunka árkategóriát képviselik. A Tsunami névre keresztelt alaplapot nem szívesen adnám vissza a gazdacégnek, hiszen az egyik legjobban megtervezett és legjobb szolgáltatásokkal rendelkező alaplap, amivel eddig találkoztam. Kinézetre nem sokban különbözik az előző EPoX típustól, mindössze az egyik ISA slot helyett találunk rajta PCI slotot. Ez így már sokkal jobb elosztás - 2 ISA, 5 PCI, 1 AGP -, hiszen egyre inkább szükséges a több PCI slot, az ISA pedig egyre jobban kimegy a divatból. Az otthoni gépemben 1 db ISA buszos kártya van - egy belső 33.6-os modem - amit akár ki is válthatnék egy külső egységgel, és akkor tökéletesen feleslegesen állna ott a 3 ISA slot üresen. A Tsunami is automatikusan állítja be az alaplapi buszsebességet, azaz a Deschutes procink véletlenül sem fog 66MHz-en cammogni. Ebben egyébként van valami rossz is. Mondjuk veszünk egy Deschutes procit - mert előrelátóak vagyunk -, és elkergetjük 66MHz-en. Most még nem, csak később akarjuk kihasználni azt, hogy 100MHz-es buszsebességgel is elmegy. Addig viszont amíg nem hajtjuk 100MHz-en, addig nem is kellene kicserélnünk a "régi" 66 MHz-es RAM-jainkat, de mivel ezt nem tudjuk megtenni, ezért kénytelenek vagyunk egyszerre upgradelni RAM-ot, procit. Hát ez így húzós. Vissza a témára. Az alaplapot jobban megvizsgálva észrevehetjük, hogy ott a helye egy Ensoniq hangkártyának is (fullextrás változat). Az alaplap maximálisan 768 MB RAM-ot tud kezelni (3 SDRAM slot), a legnagyobb processzor órajel pedig 400MHz, ami azért egy kicsit kevésnek tűnik. Az alaplapi Intel BX chipseten érdekes módon nincs hűtőborda, amit nem igazán értettem. Áttekinthetőségre viszont nagyon korrektnek tűnt az egész, a szitázott feliratok is jól olvasható helyeken, értelmesen voltak elhelyezve.



alaplap az Intel LX chipsetjére épül. Valószínűleg komolyabb felhasználásokra szánták - pl. server, mivel elég sok kártyahely és rengeteg memóriahely található rajta. Szám szerint 1 AGP, 4 PCI és 3 ISA (1 osztott) foglalatot találunk az alaplapon, 4db 72 tűs és 3db 168 tűs memóriamodult tehetünk bele. A memória slotokból egy SD/EDO foglalat osztott, vagyis csak az egyiket használhatjuk közülük. A memóriabankok viszont mixelhetők, azaz használhatunk egyszerre EDO és SD RAM-okat is. Az alaplapba tehető maximális memóriamennyiség 1 GB, ami azt hiszem egy darabig még elég. Az alaplap kialakítása a szokványos ATX-es kivitel. Egyetlen érdekes dolgot lehet rajta felfedezni, mégpedig azt, hogy az proci órajelét egyetlen jumperrel lehet beállítani 200-330-ig. A dobozban a Bus Master driver mellett egy másik lemezt is találhatunk. Ez az USDM névre hallgató szoftverecske egy speciálisan ehhez az alaplaphoz készített diagnosztizáló program. A program a Win95 control paneléből indítható, beállítgathatunk rajta mindenféle dolgot, mint pl. a hűtőventillátorok fordulatszámát, a proci hőmérsékletét, a rendszerhibákra figyelmeztető jelzéseket, stb.

EP-61BXA-M

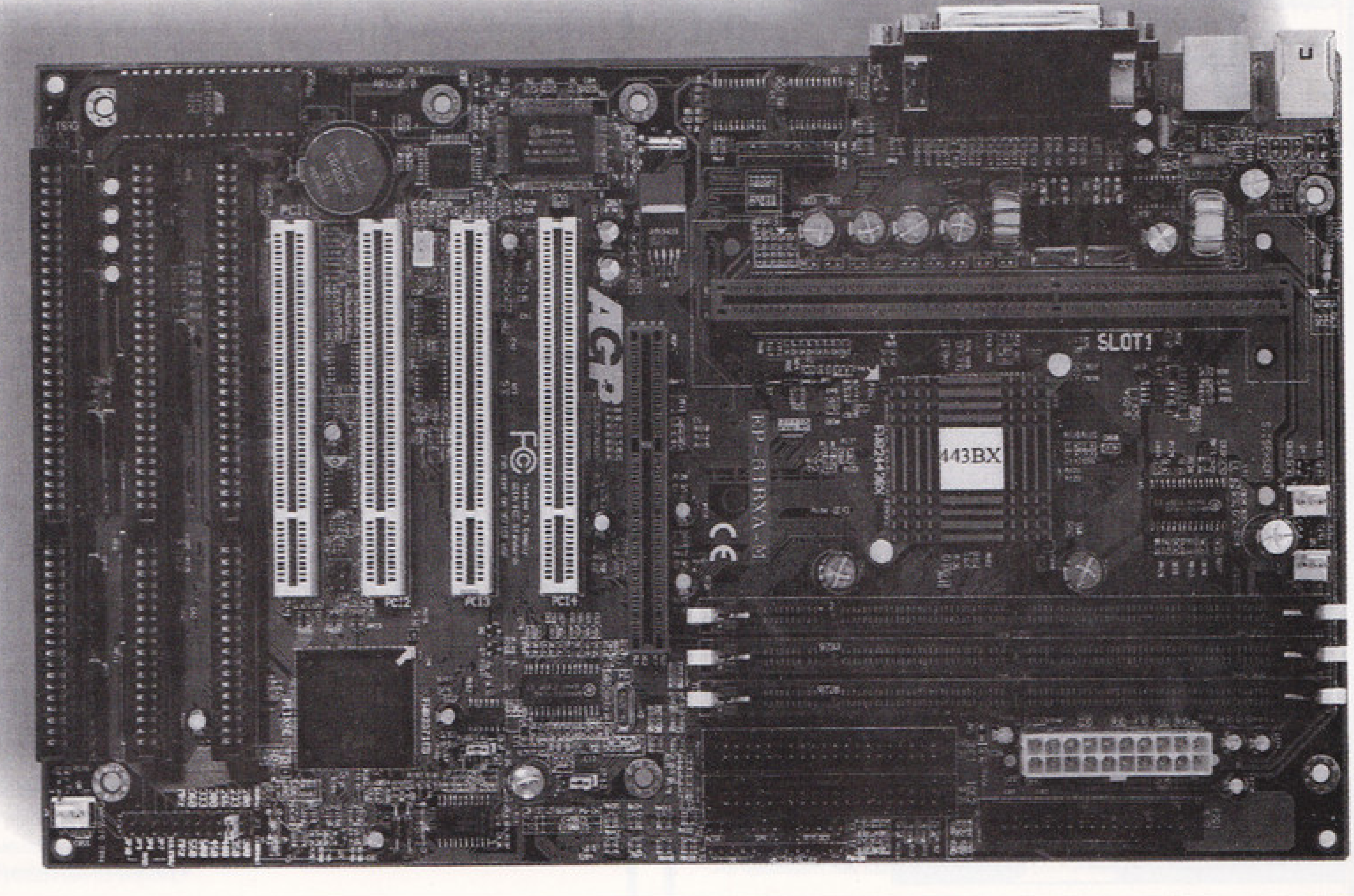
A következő alaplap a jelenleg legjobb Intel chipsetre, a BX-es chipsetre épül. A felépítése igen kompakt, méretre kisebb is, mint az előző alaplap. A PII-es processzor Slot1 foglalata a 68LXR-hez hasonlóan összehajtogatható. Az alaplap ATX-es kivitelű, 1 AGP, 4 PCI és 3 ISA (ezekből 1 osztott) foglalat található rajta. Memória modulokból 3db 168 tűst pakolhatunk bele, ezzel az elérhető maximális memória mérete 768 MB (elég). A BX chipset már saját kis hűtőbordát is kapott, ez a proci foglalata mellett helyezkedik el, így együtt tudnak hűlni, ha szükség van rá. Az alaplap detektálja a belehelyezett processzor típusát - normál PII vagy Deschutes - és automatikusan beállítja a rendszerbusz órajelét 66 ill. 100 MHz-re. Az órajelet persze nekünk kell beállítanunk jumperrel. Az előző alaplaphoz hasonlóan itt is egyetlen jumpert pakolgathatunk jobbra-balra. Az alaplapra rá vannak szitázva a frekvenciaértékek, a jumpersor egyik oldalán a 66MHz-hez, a másik oldalán a 100MHz-hez tartozó értékek láthatóak. A 100MHz-es Deschutes procihoz persze spéci, 100MHz-en is biztonságosan működő RAM-ok kellenek. Ahogyan az előző alaplaphoz, ehhez is jár egy floppyn az USDM alaplap diagnosztizáló szoftver.

Nos ennyit az EPoX alaplapokról, a következő számban talán full tesztet is prezentálunk valamelyik boardról.

SakmaN

INFO

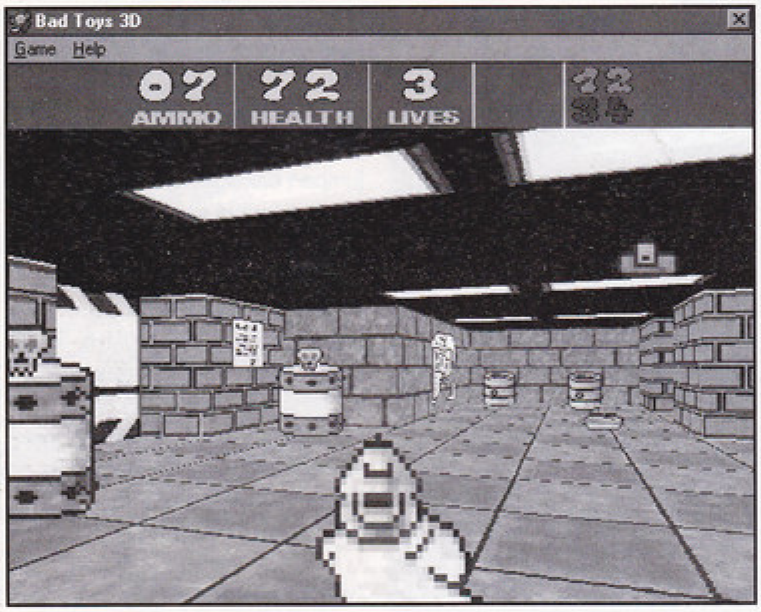
SVED Kft.
1143 Budapest,
Hungária krt. 67.
Tel.: 222-0133
hardware@sved.hu



Bad Toys 3D

A bevált Doom stílusú játékokból sose elég, legalábbis Valach Pavel, Cseh srác meglátása majd megkeresnünk a szintek kijáratait (kapcsolók).

Kezelése:

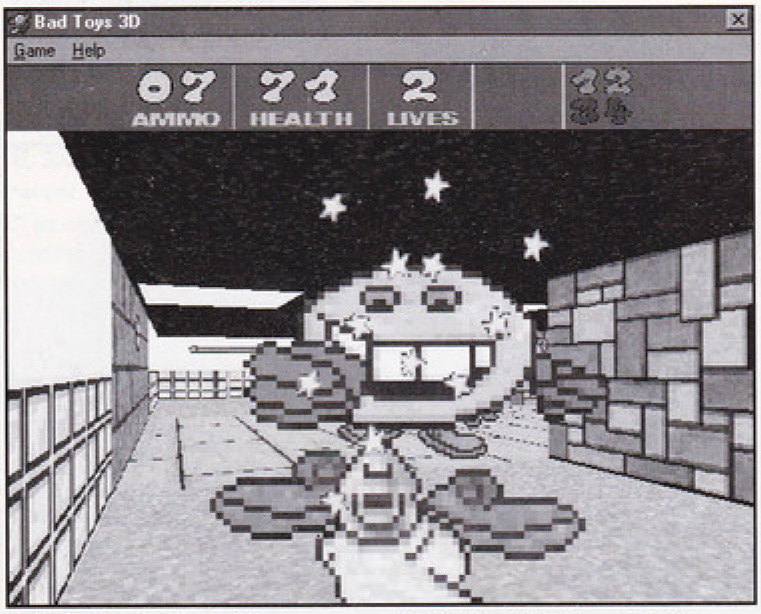


szerint. Maga a játék nem éppen friss anyagok közé sorolható, de furcsa mód csak mostanában került fel a Net-re, ehhez viszonyítva nem is olyan rossz anyag, mi több...

A történet szerint egy játékgyárban olyan, egyébként külalakra teljesen normális, játékokat kezdtek el gyártani, amiket nem a gyerekek részére szántak, hanem arra, hogy öljenek. Nekünk ezeket a megvadult játékokat kell semlegesítenünk,

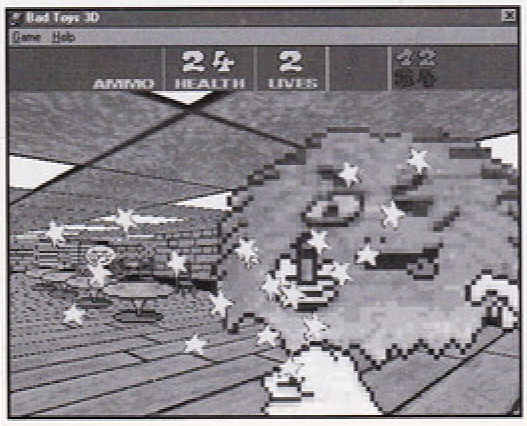
Hagyományosan Doom-os billentyűzet, és/vagy egér - pl. Ctrl (tűz), Space (ajtó), 1..6 (fegyverek), Tab (térkép) stb.

A játék képei azt hiszem önmagukért beszélnek, egy kicsit pixelesek, semmi fényhatás, semmi árnyék, de ahogy mondani szokták; mégis van benne valami.



A játék további jellemzői közé tartoznak még a nagy szintek (használjuk a Tab bill.) és a rejtett ajtók, szobák sokasága.

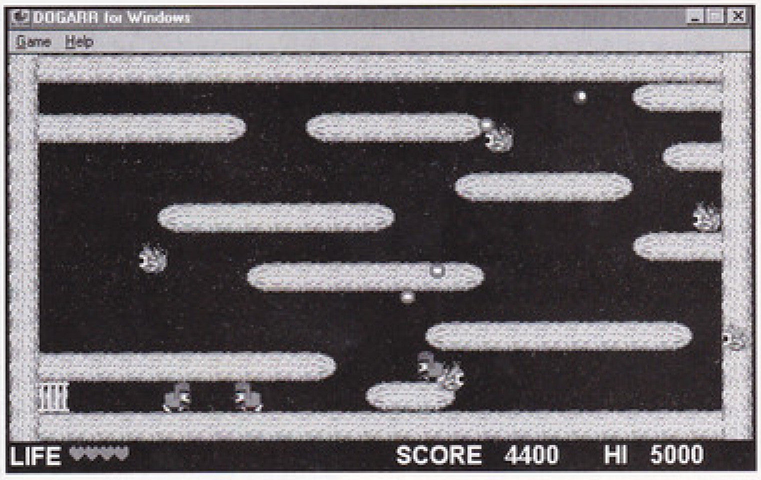
A shareware változatban csak három szint található, de ha regisztráltatjuk, akkor cserébe 25 szinten játszhatunk és a teljes fegyverzet is a rendelkezésünkre áll. Bonuszként egy eredeti „Bad Toys" emblémával ellátott pólót is kapunk.



Minimális konfiguráció: AT386, 4MB RAM, Win3.1

Dogarr

Takashi Miura még 1994-ben írta ezt a remek freeware akciójátékot tehát épp ideje volt, hogy kishazánkba is eljusson (köszönet Sakman-nak). A program (jellegéből adódóan) nem arra érdekesek, mert míg az egyik csak lépkedni képes, addig a másik már repülni is tud, mi több olyan is akad köztük, amelyik összevissza pattog a pályán. Felvehető tárgyak;



készült, hogy napokat játsszunk vele, hanem arra, hogy egy-egy órát elszórakozzunk a játékkal.

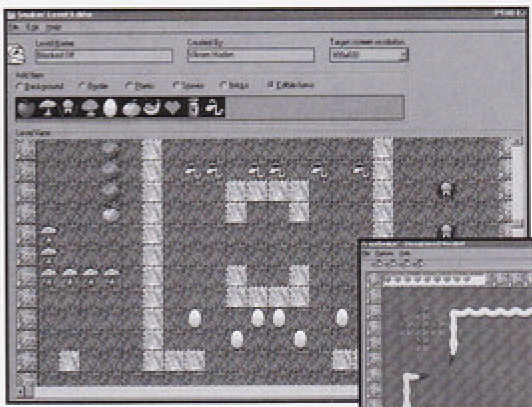
Alapvetően egy egyszerű lövöldözős programról van szó, így a játék célja is ebből következően; a szinteken található összes ellenség megsemmisítése, majd ezek után a ketrecbe zárt kis állatka kiszabadítása. Nekünk egy elég fura kis lényt kell irányítanunk, aki a fejére szerelt porperrel segítségével szabadon repkedhet/lövöldözhet a pályákon. De az ellenfelek is igen sebesség, energia, gyorsabb lövés stb.

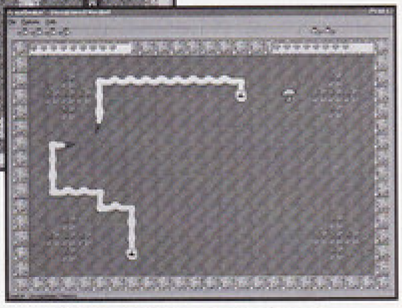
Ha sikerült négy-négy szintet teljesítenünk, akkor már csak a szokásos főellenféllel kell megküzdenünk. A játék összesen húszszintes, és ha kíváncsiak vagyunk a szintek felépítésére, akkor a Dogarr.stg fájlban megnézhetjük, esetleg mosósíthatjuk a játék pályáit.

www.bekkoame.or.jp/~h_ozawa/

Snakin

Az Amerikai Seattle-ben élő Vikram Madan készítette, ezt a merem állítani egyedülálló kukacos (snake) játékot. Az alapjátékhoz egyébként további két programot is mellékelt a szerző, az egyik egy aranyos egérpointer követő (eye-sárkány) a másik pedig egy





nagyon jól használható pályaszerkesztő a snakin-hez.

Maga a játék egyszerűen szuper jó! Telitalálat! Nagyon aranyos a kígyófigurája a hangja és a program zenéje. Ha van gyerek a családban (akárcsak 4-5 éves) akkor ketten is játszhatunk egyszerre, elszedve egymás elől a tárgyakat.

A játék addig tart, amíg energiánk (szívecskék) illetve életünk el nem fogy. Persze minden pótolható; az energiát az időnként megjelenő apró kis piros szívek bekapásával növelhetjük, életeink számát pedig a kígyó alakok összeszedésével érhetjük el.

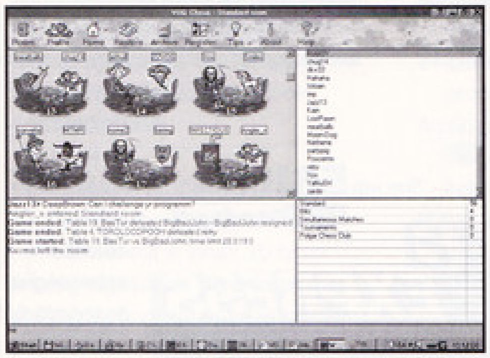
Minden tárgy, ami megjelenik a táblán behabzsolható, persze nem célszerű mindegyiket bekapni. De ez maradjon titok.

www.eskimo.com/~vikram

Vinco Online Játékok (VOG)

Esténként egyre többen játszanak az Intèrnet-en, Qukae, Diablo, Age of Empire ... játékok kedvelői azt hiszem mostanában már a fél világot végigverték. - :)) Azt is nagy biztonsággal kijelenthetjük, hogy az a játék mely nem rendelkezik online, Internet-es lehetőséggel ma már eleve kudarcra van ítélve.

Természetesen nem csak a kereskedelmi játékokra mondható el ugyan ez, hanem sok shareware program is rendelkezik az online lehetőséggel. Mi több gombamód szaporodnak az olyan játékok



(kereskedelmi és shareware) amik kizárólag csak hálózatban játszhatók.

Erre lenne egy igen jó példa ez az Orosz (moszkvai) játékház, ahol (egyenlőre) négyféle táblás játékkal is játszhatunk. Sajnos a program csak öt napos ingyen játékot enged utána...

Játékok

Backgammon
Sakk
Checkers/Draughts
Othello

A regisztráció

Először is a http://www.vinco.ru címre lépjünk fel, ahol a „New Vog nickname" menüben regisztráltassuk magunkat (név stb.). A szerver kisvártatva a regisztrált névre szóló jelszót küld nekünk. Ezek után a kiválasztott négy játék valamelyikét töltsük le (ettől megkímélve az olvasót a CD-mellékletre felkerült mind a négy program).

A kezdés

A játékot elindítva (connect, name, password) egy előszobába, társalgóba jutunk, ahol az asztalok mellett furcsa alakokat láthatunk. Ha ketten ülnek az asztal mellett, akkor minden bizonnyal játszanak, pl. sakkoznak. (megnézhetjük őket, hogy játszanak ez a kibic lehetőség). A sakknál jellegzetesen négy szoba van, standard, biltz, simultaneous (szimultán játék), tournaments (versenyek) és a Polgár Chess club (!).

Igen, itt Polgár Zsuzsával lehet (lehetett) szimultánt játszani, bár sajnos erről lemaradtunk, hisz Április 17-én zajlottak le a partik. Összesen 118-an jelentkeztek játékra, hogy a világ legjobb sakkozó nőjével mérjék össze az erejüket, Mexikótól kezdve Japánig igen nagy volt az érdeklődés (magyarok sajnos nem voltak).

A játék

Miután leültünk egy üres fotelbe több lehetőségünk is adódik.

1. Várunk, míg valaki le nem ül mellénk játszani.
2. Szóba elegyedünk (Chat) a többiekkel.

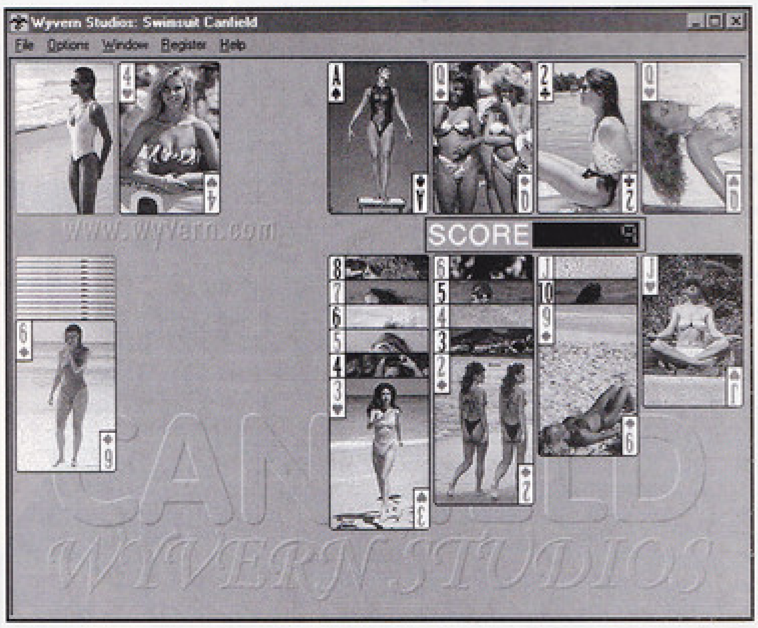
3. Kihívunk valakit egy játszmára.

Ha valaki leült mellénk, vagy már eleve mi ültünk le valaki mellé megjelenik a „start" ikon, és kezdődhet is a parti. Barátságosan „kezet fogunk", szóba elegyedünk, és persze sakkozunk.

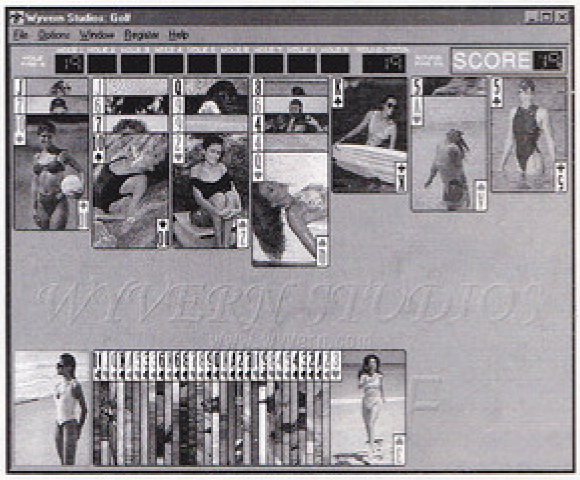
A sakkot, és a többi három játékot pontszámra játsszák, ez egyébként a játékosok neve mellett is látható. A VOG jelenlegi házi bajnoka (április 10.) Chris, aki egyébként berepülőpilóta az USA-ban.

Wyvren kártyajátékok

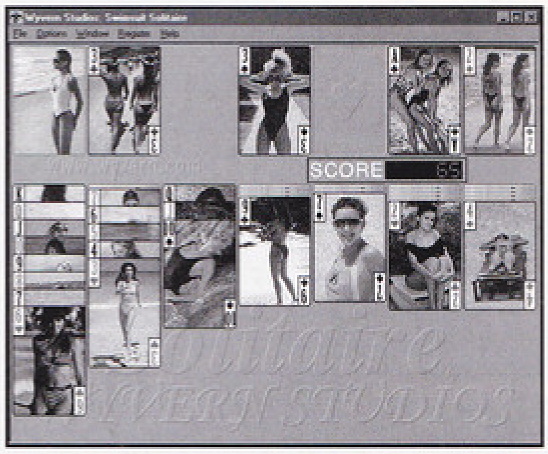
A Wyvern studió kizárólag kártyajátékok kiadására



specializálódott csapat. Eddigi alkotásaikkal már mindenki találkozhatott, pl. W. Dragon Poker, W. Solitaire, W. Eagle, W. Freecell, stb.



Idén tavasszal újra kiadtak egy sorozatot, amely tulajdonképpen majdnem megegyezik az előző sorozataikkal. A két kiadás közt a különbség hogy úgy mondjam szembe ötlő, és azzal a nem titkolt szándékkal készült, hogy szebbik nem fürdőruhás képeiben gyönyörködhessünk kártyázás közben. Mielőtt még valaki arra gondolna, (esetleg felháborodna)



hogy valamilyen erkölcstelen dologról van szó, azt ki kell ábrándítanom. Szó nincs róla! Nagyon visszafogott, és szerintem igen ízlésesen összeállított képeket láthatunk a paklikon.

Az összesen hat kártyajátékból álló un. Swinsuit (fürdőruhás) sorozat tagjai a:

Canfield
Eaglewing
Freecell
Golf
Pyramid
Solitare

Remélhetőleg mindenki ismeri ezeket a kártyajátékokat, ha nem, akkor itt az alkalom egy kis kártyázásra. A programok nagyon sokoldalúan konfigurálhatóak, szinte minden beállíthatunk. Ha az összes játékot fel akarjuk installálni, akkor kb. 30 MB üres helyre lesz szükségünk, hja azok a képek.

www.wyvern.com

Figyelem! Az itt ismertetett játékok, az újság CD mellékletén kivétel nélkül mind megtalálhatóak a shborze/jatek könyvtárban.

Serverbubus

Supra Express modemek

AZ USA-BAN KÉSZÜLNEK, OLCSÓK, GYORSAK ÉS MEGBÍZHATÓAK

A Supra a U.S.Robotics-hoz hasonlóan neves gyártónak számít a modemek terén. A két cég közötti hasonlóságok azonban ezzel nem érnek véget: mindkét cég a legújabb technológiákat használja, az USA

területén működnek gyáraik, és mindkét céget felvásárolta egy másik amerikai cég - a U.S.Robotics-ot a 3Com, míg a Supra-t a Diamond. Ennek megfelelően a Supra modemek azóta a Diamond termékpalettáján találhatók meg, a grafikus kártyák mellett. A Diamond nem régen új termékpolitikát vezetett be, így most már nem kell komoly felárat fizetni azért, hogy márkás és minőségi modemhez jussunk.

Supra Express 56e

A Supra Express 56e a Supra Express modem-család jelenlegi legnagyobb sebességű tagja. Mint a nevében levő „e" betű is mutatja, külső kivitelben készül, és az igen népszerűvé vált, Rockwell K56Flex technológiát használja az 56 Kbps sebesség elérésére.

Ez a sebesség természetesen csak a felhasználó irányába történő adatáramlásnál (letöltésnél) él, míg az adatküldés sebessége továbbra is max. 28.8 KBps marad. Mindez úgy válik lehetővé, hogy a rendelkezésre álló sávszélességet próbálja meg az eddiginél optimálisabban kezelni. Kifele menő adatokat csak akkor küld el, mikor "ideje van rá", és letöltéskor a lehetséges maximális sávszélsséget ennek az adatmozgatási iránynak bocsátja rendelkezésére. Ma már számos szolgáltató kínálja az 56K-s kapcsolódási sebességet, így ezen új technika nem csak egy hangzatos reklámfogás.

Az 56e támogatja a V.34 és V.42 szabványok mellett az összes korábbi ITU modem szabványt is, így nem léphet fel kompatibilitási probléma lassabb modemekkel való kapcsolatteremtéskor. A szabványoknál maradva még érdemes elmondani, hogy a Supra Express 56e ismeri és használja a V.80 szabványt, mely révén a PC-nk videotelefonkénti működésre is fel van készítve.

Az internet-es funkciók mellett a Supra Express 56e mint üzenetrögzítő és faxmodem is teljes körűen használható. A modem-et a hozzá adott software-ekkel, és a gépben levő megfelelő hangkártyával kombináltan használva egy kiváló üzenetrögzítőt kapunk.

A Supra Express 56e a modem sorozat többi tagjához hasonlóan az ismert nemzetközi szaklapok tesztjeinek állandó résztvevője, és azokon igen jó eredménnyel szokott szerepelni. Sebességben, megbízhatóságban és kezelhetőségben egyaránt vetélytársa tud lenni a U.S.Robotics minőségi kategóriájába tartozó márkás modemeknek, így érte el a Diamond azt, hogy a K56flex modemek piacán a legnagyobb résztvevőnek számít.

A modem nagyon fontos jellemzője még, hogy software-e upgrade-elhető, így képes támogatni az újonnan megjelenő technikákat is. Az 56e fel lett készítve az egységes 56K-s szabvány, az ITU V.90 támogatására, mely ősszel indul útjára teljes gőzzel, és az x2 illetve a K56flex szabványok egyfajta keveréke. A K56flex-ből vették át a kapcsolódási eljárást, míg a moduláció rutin az x2 szabványból érkezett. A kapcsolódási eljárás során a modem megnézi a vonal minőségét, és a lehető legnagyobb sebességgel konnektál, míg a moduláció végzi el a digitálisan érkező adatok analóg jelre konvertálását, illetve az ellenkező irányú átalakítást.

Supra Express 56e Pro

A Supra új modemjét, az 56e Pro-t a Cebit-en már hivatalosan bemutatta, így hamarosan Magyarországon is kapható lesz. Az ITU V.90 szabván támogatása mellett újdonságnak számít, hogy fel van készítve a Diamond saját fejlesztésű, Shotgun technológiájának kezelésére. Ez az új technika lehetővé teszi, hogy két telefonvonalon levő egy-egy modem együttesen dolgozzon, és így a külön-külön elérhető adatátviteli sebességük összeadódjék letöltésnél, melynek maximuma 112 Kbps. A két modem egyike egy a Shotgun technológiát támogató Diamond modem kell legyen, míg a másik szinte bármilyen márkájú, és sebességű modem lehet. A Shotgun technika használatakor alapvetően egy modemmel konnektál be a rendszer, de ha nagy sávszélesség szükséges, pl. nagyméretű file-ok letöltésénél, vagy multimédiás file-ok real-time lejátszásánál bekapcsolódik a második modem is, és a kettő működését összeszinkronizálja. A második modem-et a rendszer menet közben is képes ki-be kapcsolgatni anélkül, hogy ezzel az aktuális letöltés megszakadna, hiszen az folytatódik az első modemen. A normál telefonhívásokat pedig figyeli a rendszer, és a második vonalt, hívás érkezésekor felszabadítja.

INFO

Pixel Multimédia Kft.
1088 Budapest,
Rákóczi út 13.
Tel.: 266-6059
Fax: 118-6651

Event hangkártyák

ÚJDONSÁGOK AZ AMECON-NÁL

A Darla hangkártya olyan zenészeknek készült, akik eddig nem engedhették meg maguknak, hogy drága digitális, soksávos rögzítő rendszereket vásároljanak. Azok számára is remek megoldás, akik belekóstoltak a digitális rögzítés világába, de eddig nem találtak olyan hangkártyát, amelyik megfelelt volna a magas követelményeknek. A limitált lehetőségek, a kevés sáv felvételi lehetősége, a lassú adatfeldolgozás mind-mind hátrányokat jelentettek a PC-és hangkártyák professzionális használatához. A kulcs természetesen az egy időben felvehető és lejátszható sávok számában rejlik.

Ezekre a problémákra az Event cég Darla hangkártyája a válasz.

Lássuk mit is kínál: 20-bites analóg/digitális és digitális/analóg átalakítók, nagysebességű Motorola processzoros alrendszer, PCI buszos architektúra, busmaster technológia. A PCI busz a fantasztikus sebességnövekedésen kívül lehetővé teszi a számítógép keltette zajok teljes kiszűrését is.

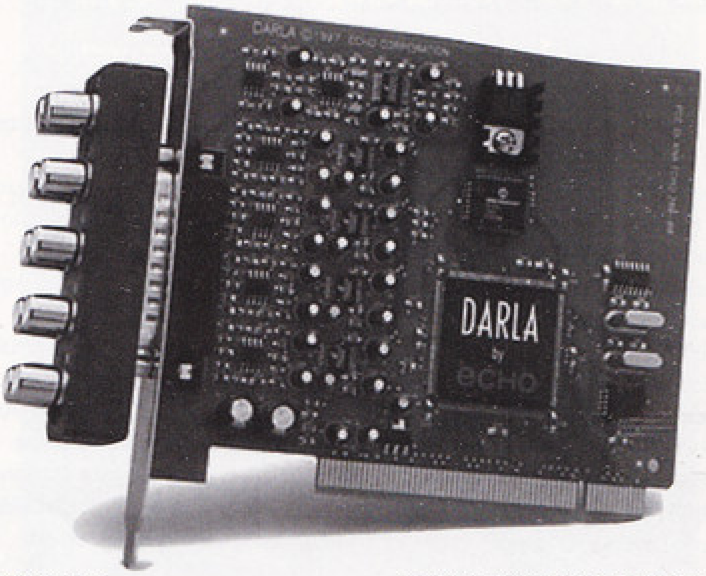
A Darla 20-bit sztereó audió bemenettel rendelkezik. A lejátszáshoz 8, egymástól független audio csatornát használ, melyek külön-külön címezhetőek. A Darla képes arra, hogy egy időben 8 sávon játsszon le, miközben 2 sávon felvételt készítünk. A Darla DSP jelfeldolgozó processzora 66 millió utasítást hajt végre másodpercenként. A bemenetek és kimenetek RCA csatlakozót kaptak, amelyek a kártya hátlapján kialakított csatihoz kapcsolódnak.

DARLA Technikai adatok:

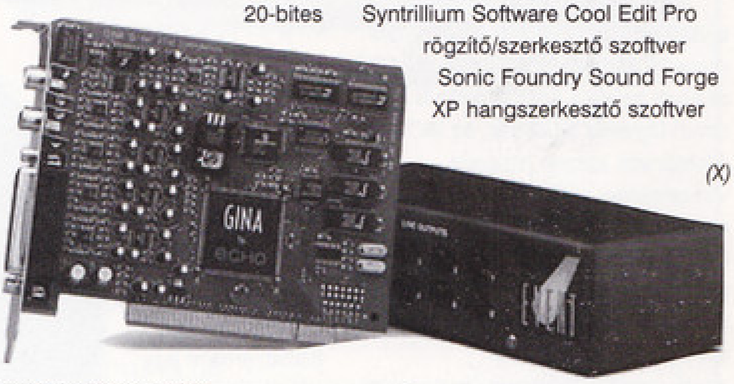
>98 Db jel/zaj viszony
PCI bus master interfész
Két analóg bemeneti csatorna
20-bites 128x túlmintavételezett analóg/digitális konverter
Nyolc analóg kimeneti csatorna
20-bites 128x túlmintavételezett digitális/analóg konverter
24-bites Motorola 56301 DSP processzor (66MIPS)
Audio interfész doboz RCA csatlakozókkal mintavételezési frekvencia: 11kHz to 48kHz
Full duplex üzemmód , az összes csatorna egyidejű használata
Syntrillium Software Cool Edit Pro rögzítő/szerkesztő szoftver
Sonic Foundry Sound Forge XP hangszerkesztő szoftver

A Gina hangkártya rendelkezik mindazon funkcióval mint a Darla valamint helyet kapott rajta egy S/PDIF szabványú digitális be- és kimeneti csatorna. Belső jelábrázolás ennek következtében 24 bites. A digitális csatornák természetesen ugyanúgy egy időben használhatóak az analóg csatornákkal.

GINA Technikai adatok:



>98 Db jel/zaj viszony
PCI bus master interfész
Két analóg bemeneti csatorna
20-bites



128x túlmintavételezett analóg/digitális konverter
Nyolc analóg kimeneti csatorna
20-bites 128x túlmintavételezett digitális/analóg konverter
24-bites Motorola 56301 DSP processzor (66MIPS)
24 bites S/PDIF digitális interfész
24 bites belső jelábrázolás
EasyTrimTM automatikus bemeneti gain szabályozás
Külső audio interfész doboz RCA csatlakozókkal mintavételezési frekvencia: 11kHz-től 48kHz-ig
Full duplex üzemmód , az összes csatorna egyidejű használata
Syntrillium Software Cool Edit Pro rögzítő/szerkesztő szoftver
Sonic Foundry Sound Forge XP hangszerkesztő szoftver

(X)

INFO

AMECON INC.
1112 BUDAPEST,
BRASSÓ U. 83-85.
TEL.: 309-0044
FAX.: 309-0045
AMECON@WESTEL900.NET

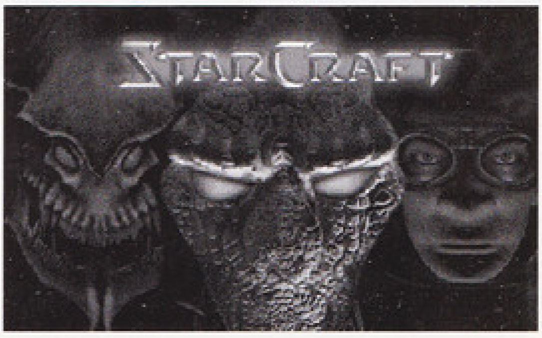
A STARCRAFT COMPO nyertesei

Bocskai Balázs
Budapest,
Hunyadi J. u.

Varga Márton
Budapest,
Hattyú u.

Horváth Zoltán
Szeghalom,
Szabolcs u.

Nyereményeiket postán küldkük el.



GRAB

(ÉS EGY KICSI CD-ÍRÁS) 4.RÉSZ

INTRO

Hello mindenkinek!

Őőőő... egy kis szabadkozással kell kezdenem. A múltkor mindenkit jól elküldtem a honlapra... nos, mint azt többtucatnyian jeleztétek, a honlapom nem volt a lehetFTP szerverre, ami elég ciki helyzetet eredményezett. Nem tudtam feltölteni a cuccokat. Mostanra rendezodött a dolog, nehezen, de sikerült megértetnem a rendszergazdával a problémámat és kaptam egy új azonosítót. Utóbb kiderült, nem én voltam a béna, náluk romlott el a ketyere.

Szóval az a vége az egésznek, hogy a honlap él, még nem az igazi, de azért érdemes néha ránézegetni, mert folyamatosan bovítem!

Köszönöm a bíztató leveleket, továbbra sem engedem eltántorítani magam, nem törodünk azokkal, akiknek szúrja a szemét a Grab rovat! Ugyanis a CD-írás, az ISO állományok korrekt ismerete, visszafejtése, sérült CD-k adatainak megmentése nem a CD másoló feketepiacnak szól. Éppen ellenkezoleg! A fenti ismeretek bármelyik rendszergazda javára válhatnak, mivel a CD-s adatarchiválás fénykorát éli. Az írható CD pofátlanul olcsó, a kapacitása több mint kielégíto, szóval nagyobb adatmentésekhez is kitunoen megfelel! A CD-írás mellett nem lehet, nem szabad elmenni, hanem ki kell használni azt, hogy egy ilyen apró korongra annyi adatot tudunk 20 perc alatt felvésni, mint amekkora wincsirol négy éve csak álmodoztunk! A grabbelés sem azért jó, mert le tudjuk vele másolni a szomszédunk legújabb zenei CD-jét, hanem mert az elrontott CD-ink régebbi adatait is meg tudjuk menteni vele! Szóval nem egy rossz dolog.

Óriási hírem van! A következo számban külön csemege várható! Sikerült az egyik nagy hazai képviselet segítségét elnyerve egy szuper CD-író tesztállományhoz jutni! Több CD-olvasó és minimum 5 féle író kivesézését olvashatjátok legközelebb két külön oldalon! Az elkövetkezendo hónapokban az összes elérheto termékre szeretnék majd kitérni. A DVD-RAM tesztelés is a közeljövoben várható. Egyet biztosan ígérhetek: nem uncsi tesztek lesznek, a leheto legvadabb módon próbára teszem majd az összes kezem ügyébe kerülo CD-R és RW készüléket! Nem elégszem meg szimpla ismertetéssel, hanem IGAZI tesztelésnek vetem alá oket! Na jó szórakozást!

MIXED MODE

Eddig azt a helyzetet jártuk körbe, amikor egy session egy trackből áll. Ez azonban nem szabály, egy session állhat több egytípusú, és akár több eltérő formátumú sávból is. Az elsőre jó példa a VIDEO-CD, az utóbbira pedig a CD-s játékprogramok által favorizált MIXED MODE CD formátum. A VIDEO-CD (a múltkor megbeszéltük) egy sessionből áll, amiben általában két MODE-2 formátumú tracket találunk. Az első track egy kis file-rendszer, amiben minden VIDEO-CD lejátszására alkalmas hardver megtalálja a maga könyvtárát, a második (és ha van, akkor a többi track is) pedig maga a lejátszandó MPEG formátumú mozi, ami gyakorlatilag az Mpegav könyvtárban lévő DAT kiterjesztésű file „teste". Ezt magad is kipróbálhatod, ha RAW (2352 byte/sec) módban begrabbelsz valamennyit a CD második trackjéből, a kapott állománynak adsz egy DAT kiterjesztést, és megpróbálod lejátszani, mondjuk a Xing MpegPlayerel. Ha jól dolgoztál, akkor lejátszható a file!

A MIXED MODE - mint mondottam - a PC-s játékszoftverek kedvelt formátuma. Egy session az egész, a legelső track általában egy MODE-1 formátumú adatsáv, utána pedig valamennyi AUDIO-track. Előnye: a játéknak nem kell gagyiznia

MIDI zenével, hanem folyamatosan nyomhatja a zenesávokat játék alatt. Hátránya: a CD-ről történő adatolvasás közben nem szólhat a zene, sávváltásnál megbicsaklik a program, valamint ha egy normál zenei CD-lejátszóba tesszük a lemezt, és elfelejtjük átugratni az első ROM sávot, akkor érdekes hangokat hallhatunk (nagy hangerő esetén nem kizárt a hangfalak károsodása sem!). Újabban láttam egy-két PC-s, MODE-2 formátumú MIXED MODE játék-CD-t is, ami kissé meglepett, mert a régebbi kétszeres-négyszeres olvasók általában nem szeretik az ilyen lemezeket. Úgy látszik, a fejlesztők kezdenek leszámolni a kifutóban lévő lassú eszközökkel. A Sony Playstation is ugyanilyen formátumú, elöl egy MODE-2 track, utána (ha van) AUDIO sávok.

KÉT MÁSODPERC PROBLÉMA

A hozzám érkező levelek jelentős részében azt kérdezik, miképpen lehet olyan AUDIO-CD-t írni, ahol a számok között nincs két másodpercnyi szünet. A neten és más fórumokon elég nagy badarságokat lehet ebben a témában olvasni, szóval elhatároztam: tisztázzuk a dolgot egyszer s mindenkorra. A CD-re felírt trackek, legyenek azok akár ROM, akár AUDIO formátumúak, bizonyos szabvány szerint helyezkednek el egymás után. Az első track előtt mindig van egy legalább 150 szektornyi - 2 másodpercnyi - (NEM OLVASHATÓ!) rész, úgynevezett pregap. A többi sáv között annyi gap (szünet) van, amennyit az író program felír közéjük. Egyetlen megkötés: MIXED MODE esetén az utolsó ROM-track és az első AUDIO-track között is kötelező legalább 150 szektornyi szünet! De ellentétben a CD első 150 szektorával, ezek a gapek olvasható tartalmúak - ha nem is minden CD-ROM meghajtóval-, valamint az említett esetet kivéve nem kötelező a meglétük! Az olyan AUDIO-CD-ken, ahol lejátszáskor nincs szünet a sávok között, a trackek közötti gapek nincsenek felírva! Ennek AZONBAN SEMMI KÖZE NINCS AHHOZ, HOGY DISC-AT-ONCE módban írtuk fel a CD-t vagy sem! Az - szerintem - tök véletlen dolog, hogy az EasyCDPro nevű közkedvelt program a Disc-at-Once írási módban nem teszi fel a szabványos két másodpercnyi gapeket a számok közé! A kettő csak annyiban függ össze, hogy általában a pregapek hosszának megadását a CD-író programok csak Disc-at-Once írásnál engedik meg. De Disc-at-Once módban lehet akár négy másodpercnyi szünetet is tenni a számok közé, ez az általunk használt alkalmazástól függ! Elmondható, hogy csak professzionális alkalmazások engedik meg a trackek közötti szünetek hosszának manuális megadását, és általában ezt csak Disc-at-Once módban szeretik megtenni. Ilyen szempontból tehát az EasyCDPro fenti tulajdonsága lehet, hogy nem véletlen, hanem egyfajta ajándék, amit ki kell használni! Csak azt kérem, ne azonosítsuk a gap nélküli felírást a Disc-at-Once fogalmával. Ellenkező

esetben pórul járhatunk: más alkalmazások is vígan felírják AUDIO-CD-inket Disc-at-Once módban, de vígan beleteszik a két másodpercnyi lyukakat! Na itt most elszaladtam egy kicsit, jöhet a magyarázat.

TRACK-AT-ONCE

A CD felírása történhet hagyományos módon. Ez a Track-At-

Once mód, ilyenkor trackenként íródik fel a korong.

Jellemzően látható az író kijelzőjén, amikor felír egy-egy tracket (minden track után kialszik a lámpa egy picit). A folyamat a következő: első track felírása, bejegyzés a TOC-ba, kis szünet, második track felírása, bejegyzés a TOC-ba, kis szünet, harmadik... a végén pedig fél percig külön lezáródik a lemez, a TOC befejezésre kerül. Ebben az írási módban nem szeretnek az írók a szabványtól eltérő gapet, vagy gap nélkül írni, mert minden új track írása után el kell mászni, felírni a TOC-ba az új track helyét, és a lézer pontos visszatalálásához igencsak hasznos támpont a track vége után felírt „szünetjel", a gap. Néhány újabb - azt hiszem IDE - íróval azonban már lehet ebben az írási módban is bármilyen hosszúságú pregapet felírni, ezt a technikai leírásban általában az eddig sejtelmesnek tűnhetett „SET GAPE IN TAO MODE" vagy valami ilyesmi jellegű szöveggel szokták hírül adni. Ne feledjük azonban, hogy a gapek nagyságának megadását az írásra használt szoftvernek is támogatnia kell!

DISK-AT-ONCE

Leegyszerűsítve: ilyenkor minden TOC bejegyzést, tehát a trackek kezdetét, típusát, hosszát előre felírja a program, aztán egy szusszal felírja a CD teljes tartalmát, és a végén lezárja. Előnye: ha szoftverünk és az írónk támogatja, akkor tök jól szabályozható a gapek hossza. Hátránya: ha írás közben megfagyunk, akkor a CD későbbi javítására elég kicsi az esély, mivel a TOC készen van, és normálisan felírt lemeztartalmat mutat, csak éppen a hozzá tartozó adatok hiányoznak. Mielőtt elkezdene mindenki ugrálni, elmondom, hogy azért van még egy dolog, ami gátat szabhat extra gapekkel, illetve gap nélkül felírni szándékozott CD-ink megszületésének! Sajnos van olyan CD-író, ami szabványból, hardveresen, tehát minden ügyeskedés ellenére csak két másodpercnyi pregappel tud AUDIO-tracket írni! Ilyenkor nincs mese, le kell mondani a „szünet nélküli" zenehallgatásról! Tanulság: jól meg kell nézni, mit veszünk a havertől vagy a boltban!

PACKET WRITING

No, elérkeztünk napjaink egyik új vívmányához. A sessionök egymáshoz láncolása nyilvánvalóan elég körülményes dolog. Ki kellett tehát találni valami újat, ami lehetőleg újból semmivel nem kompatibilis. Bocs, ez durva volt, azonban van némi igazságalapja. A PACKET WRITING egy újfajta file-rendszert használ, amihez folyamatosan és kis felesleges helyveszteséggel tudunk hozzáírogatni, akár tetszőleges alkalommal. Nagyon jópofa dolog, a DirectCD illetve PacketCD programokkal úgy működhet a CD-írónk, illetve újraírónk, mintha egy normál lemezmeghajtó lenne, rádobunk valami file-t az ikonjára, és máris felírja a program. Előnye: kényelmes, gyors, tényleg jó, ha valaki apránként írogatja fel a lemezeit.

NET

Az Internet a CD grabbelés és CD-írás elsajátításában is nagy segítséget nyújt. A net nagyon hasznos, de igazából elég nehéz eligazodni a sok-sok ilyen témájú honlap között. Feltétlenül érdemes felkeresni a birtokodban lévo CD meghajtó, CD-író gyártójának lapját, mert legtöbbször az ilyen hivatalos forrásokból kaphatsz megbízható információkat. Az SCSI kártyád gyártójának honlapján is találhatsz értékes file-okat vagy információkat. Az Adaptec cég honlapját (

Ppéter
polcz@freemail.c3.hu
http://members.tripod.com/~ppcdfaq/

Jelen számunk hirdetői:

HCGAMER 2
ACOMP 3
GIGABYTE 13
BASE DISTRIBUTION 17
TECHNOBASE 18
2N BT 18
HARDWEREM 96 18
MODERN MÉDIA 19
BASE DISTRIBUTION 21
MODERN MÉDIA 32
ECOBIT MULTIMÉDIA 51
CD GALAXIS 57
ATLANTIS ENTERTAINMENT 58
VIRTUAL WORLD 59
ECOBIT MULTIMÉDIA 63
ECOBIT MULTIMÉDIA 67
SVED RT 75
GAMELAND 75
MODERN MÉDIA 82
SPÉCI COMPUTER KFT 88
TRANSAM 88
BALATI COMPUTERS 89
COMPSERV95 KFT 89
CYBERWORLD 89
ACCELERÁTOR KFT 88
DUNGEON 89
COMPEX TRADE 89
M&D 89
DRIVE B KFT 88
4M 112
READY 112
PENTACOMP 112
PIXEL 115
AUTOMEX CD CENTER 116

Köszönjük, hogy velünk voltak ebben a hónapban is.

Utility csokor

E HAVI AJÁNLATUNK

Ezentúl, ha Ti is úgy akarjátok, illetve tetszeni fog nektek a dolog, akkor havonta jelentkezni fogok, immáron az újság hasábjain is az utility gyűjtemény bemutatásával. A helyzetem könnyű lesz, hiszen nem lesz panaszotok a programok beszerzésével kapcsolatban, a CD-n minden programot, amiről szó lesz, megtalálhattok. Kezdjük tehát a tallózást.

XDesk

Az apró utility egy nagyon hasznos funkciót lát el, méghozzá azt, hogy a desktopon található ikonokat berendezi a task barba. Ez nagyon nagy segítség lehet, mondjuk, egy teljes képernyős alkalmazás elindítása esetén, de sok más esetet is el lehet képzelni,

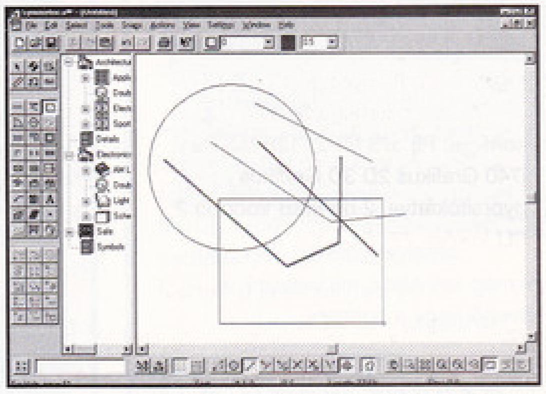
amikor jól jöhet, hogy csak egy mozdulattal ott vagyunk az ikonoknál. A program persze nem korlátozódik csak erre, hiszen a desktop ikonjain kívül más programokat is indíthatunk belőle.

Ultimate Paint

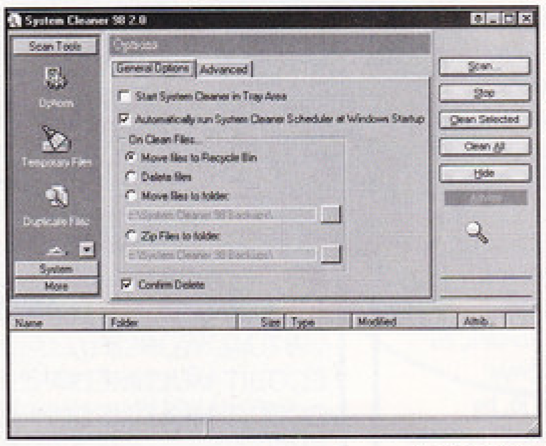
Mindig is keletje volt a rajzoló programoknak, főleg ha azok a shareware kategóriába tartoznak, és még ráadásul használhatók is. Nos, az Ultimate Paint pontosan ilyen program. Minden szokásos és alapvetőnek számító funkciót megtalálhatunk benne. A készítők persze nem elégedtek meg ennyivel, hiszen rengeteg extra funkció és képmanipulálási lehetőség is helyet kapott a programban. Akik nem vágynak egy professzionális programra, de rajzolni szeretnének Windows alatt, azoknak tökéletes program az Ultimate Paint.

System Cleaner 98

Valószínűleg csak az fogja igazán értékelni a System Cleanert, aki folyamatosan installálja fel gépére a játékokat és felhasználói programokat, hogy aztán egy rövid használat után le is törölje őket. Mint tudjuk, az elkészített Windows alkalmazások csak egy töredéke tudja magát úgy lepucolni, hogy ne maradjon nyoma. A többiek mindenfajta DLL-eket és INI file-okat hagynak maguk után fent a wincsinken,



hogy a Registry tartalomról már ne is beszéljünk. Nos ez a kis programocska nem másra vállalkozik, mint hogy átnézze



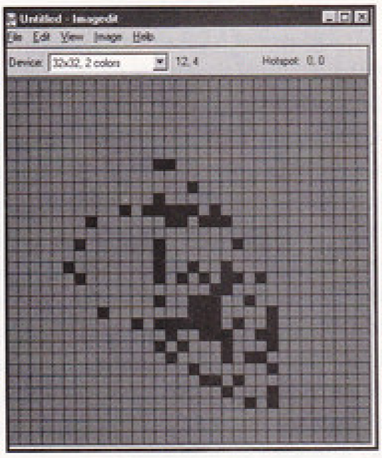
gépünket, és megpróbálja kiszűrni a felesleges és a gép idejét rabló dolgokat. Lehet vele próbálkozni, bár teljes sikerre ne számítsunk, egy Windowst sohasem lehet teljesen megtisztítani, maximum, ha semmi új programot nem telepítünk fel.

Symmetrica

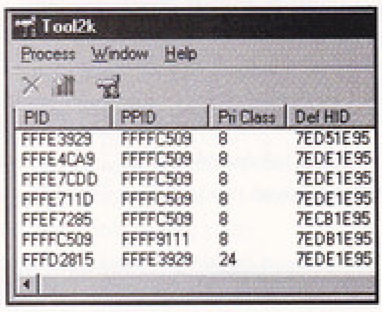
A program nem véletlenül kapta a szimmetriára utaló nevet, hiszen egy komplex vektor grafikus rendszerről van szó, ahol nem csak a megszokott vektorgrafikus elemekkel dolgozhatunk, hanem olyan dolgok is feltűnnek (pl. elektromos kapcsolási rajzok), melyek nagyban megnövelhetik a program sikerének lehetőségét. A teljesen korrekt kezelőfelület és a remek kidolgozás lehet a záloga, hogy sikeres alkotásról lesz szó.

Rix2k

A furcsa nevű program valójában nem is program, hanem csak egy fantázianév, mely egy közel 40 elemből álló kis shareware gyűjteményt takar. A felinstallálás után is csak kb. 1.2 MB-ot foglaló kis csomagocska, mint a méretéből is következtetni lehet,



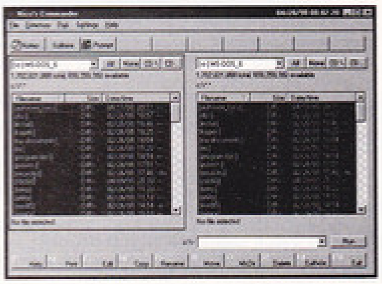
nagyon apró kis utilityket tartalmaz az élet minden területéről. Sorba venni is nehéz lenne, hogy mi minden van itt, egy biztos, valamikor mindig szükségünk lehet akár csak egy részére is a csomagnak, így



aztán biztos, hogy megéri a kezünk és a gépünk közelében tartani.

Nico's Commander

Amikor a Norton Commander elindult eget rengető vándorútjára, még senki sem gondolta, hogy ennyi

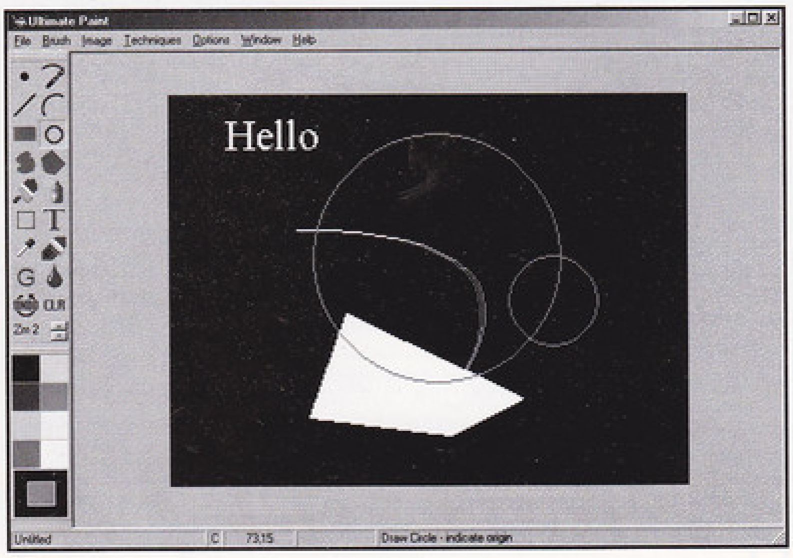


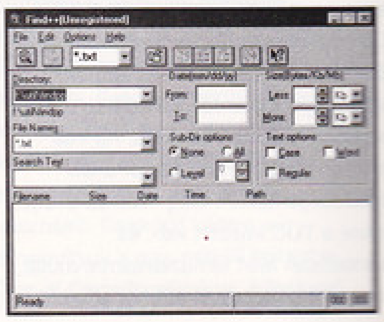
klón fog megszületni a méltán dicséretes program után. Persze azóta változtak az idők, a DOS-t használókat lenézi mindenki, a minél nagyobb méretű ablakok nyitogatása ma a divat. Ennek szellemében ez a klón is Windows-párti, de be kell ismerni, mindent tud, amire a nagy öreg és követői képesek voltak. Az persze más kérdés, hogy az egyre jobban hódító Windows Commandert mennyire tudja majd megszorítani ez a kis shareware program.

Find++

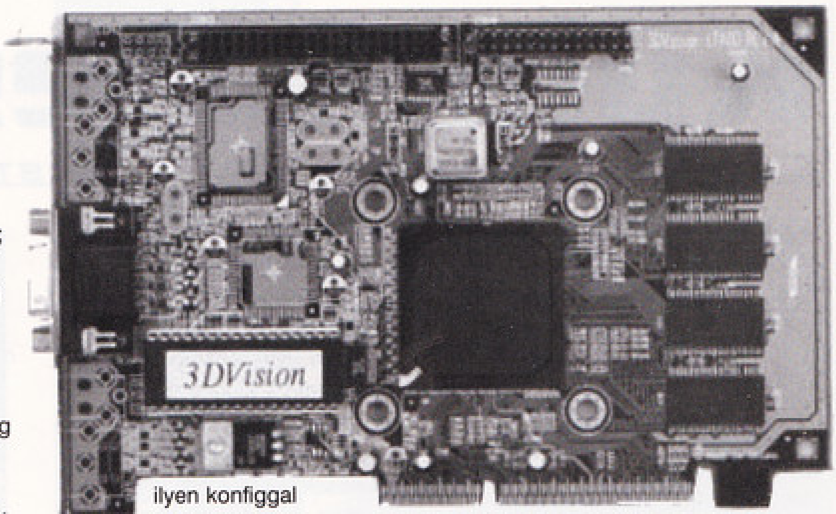
Utolsó kis programocskánkra sokan legyintenek majd, hiszen a szokásos kereső algoritmussal szinte majd minden file kezelő és egyéb program rendelkezik. Azonban szerencsére a ++ jel nem csak üres jelzés, hiszen minden elképzelhető file tulajdonság alapján elindíthatjuk a keresést a kívánt file vagy filecsoport után.

Bear™



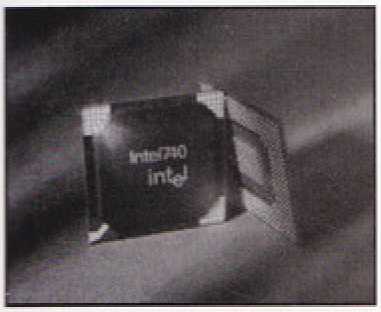


Tes[z]t



I740

Április közepe-vége táján az Intel bejelentette legújabb alkotását, ami ezúttal nem egy processzor, hanem egy grafikus chip: az i740. A chip egyaránt magában foglalja a 2D-s, illetve 3D-s funkciókat, tehát a manapság szinte nélkülözhetetlen Voodoo kártyákkal ellentétben nem egy "társkártyára" fog rákerülni. A chip alapjaiban az Intel kétszeres AGP szabványára épül - csak ez tudja a chip "HyperPipelined 3D" tulajdonságait kihasználni -, főleg Pentium II-es processzoraihoz ajánlja. A már kész kártyák az összes PC-re írt 3D-s felhasználói programot gyorsítani fogják, melyek a Microsoft



DirectX 5.0-ás API-ját (application programming interface) használják - Direct Draw, Direct 3D, plusz OpenGL.

A magyarországi Intel képviselet jóvoltából volt szerencsém tesztelni egy I740-es chippel ellátott AGP-s kártyát, amire már igen régóta várok, hiszen a neten már elég régóta lehetett hallani az Intel új üdvöskéjéről, és igencsak kíváncsivá tettek már az első felröppenő hírek az új chipről. Most végre megérkezett, íme, tekintsük meg, hogy egyhetes tesztelés után milyen benyomást tett rám a kártya.

A kártya adatai: -Intel740 64 bit 3D multimédia gyorsító - VMI bus connector TV tunerhez - Video capture - Mpeg-1, Mpeg-2 videolejátszás segítése - Direct3D, DirectDraw gyorsítás - 64 bit 2D gyorsítás - 205Mhz 24bit RAM DAC - AGP 1.0 (2x speed) - 4MB 100Mhz SDRAM. Meg egy igen fontos dolog: az I740-es chipre rászereltek egy hűtőventillátort, amit igen kulturált megoldásnak tartok, ha melegszik a chip, ha nem. Mindenesetre ártani biztosan nem árt, a Voodoo kártyámra is szívesen látnék egy ilyen kis légkondicionáló alkalmatosságot.

Teszteredmények: 2D gyorsítás: Wintach 1.2 1280x1024x24bit 612 1280x1024x16bit 491; Vspeed Banked 62 Mb/sec LFB 104 Mb/sec; Xing 3.2 1x méret 83.7 fps; Full screen 81.0 fps 3D gyorsítás: Final Reality 1.01 3.52 3D winbench 98 590 D3D Benchmark 32.2 Tunnel teszt 72 fps Forsaken 800x 600 kezdésnél 55 fps Redline Racer átlag 36 fps. Quake tesztet sajnos még nem lehet futtatni, mivel nincsenek meg OpenGL driverek a kártyához. A későbbiekben természetesen pótolni fogják ezt a hiányosságot.

Tesztgép konfiguráció: A gép konfigja: PII 375 MHZ, 128 MB Ram, I740 Grafikus 2D 3D Grafikus gyorsítókártya, 2 db 8MB Voodoo 2 SLI konfig, 75 MHZ bus.

A tesztek után a véleményem az, hogy nem jár rosszul, aki megveszi, mivel nagyon megbízható, igen szép a képminősége, támogatja a 2x-es AGP szabványt, sebessége körülbelül a Riva 128-assal megegyező, és olcsó az ára (25-30.000 forint körül várható). Voodoo 2 mellé az egyik tökéletes megoldás, de ha valaki még nem akar vásárolni semmilyen társkártyát, akkor az tökéletesen el tud játszani egy ilyen

kártyesszal. A kipróbált játékok kivétel nélkül tökéletes sebességgel futottak, sőt bugok sem voltak, pedig még nem lehetnek túlzottan kiforrottak az I740 driverek. Az mindenesetre biztos, hogy mint azt már megszokhattuk, nem árt egy minél nagyobb teljesítményű Pentium 2-es processzor, hogy rendesen kihasználhassuk a chip teljesítményét, mondjuk eleve az AGP miatt is mindenképpen PII kell. Persze most sokan azt mondják, hogy létezik már sima Pentium procihoz is AGP-s alaplap, de egy ilyen konfiggal felejtsük el nagyon gyorsan a fentebb leírt teszteredményeket!

A kártyához tartozó CD-ken találtam egy kellemes kis demot, ami igen meggyőzően demonstrálta az I740 3D-s teljesítményét. A demo egyébként víz alatt úszkáló halakon, delfineken illetve egy a tengerpart felett repkedő madárkán keresztül mutatta be a különböző effekteket. Aki ismeri a Flipper nevezetű hasonló jellegű techdemot, amit meg 3Dfx-re írtak, az könnyedén el tudja ezt is képzelni azzal a különbséggel, hogy ez sokkal szebb, és több effektet vonultat fel. A 2D részét kicsit lassabbnak találtam, mint a konkurenciáét, de a gyakorlatban teljesen jól használható. Létezik belőle majd többféle verzió, 2-4-8 megás változatban lesz kapható, mindenki kiválaszthatja a neki megfelelőt.

Csumi
csumi@freemail.c3.hu

ASUS AGP-V2740 (INTEL 740 CHIP) GYORSTESZT

Az Intel úgy döntött most megmutatja nekünk, ki a kemény gyerek. Nem volt neki eddig 2d/3d chipje, hát most van. Kíváncsi vagyok mikor fog fogkefét is gyártani. Ha fog, teszteljük azt is. - Intel740 64 bit 3D multimedia gyorsító - VMI bus connector TV tunerhez - Video capture (ezen a változaton nincs) - Mpeg-1, Mpeg-2 video lejátszás segítése - Direct3D, DirectDraw gyorsítás - 64 bit 2D gyorsítás - 205Mhz 24bit RAM DAC - AGP 1.0 (2x speed) - 8MB 100Mhz SDRAM (a könyv szerint ez biz SDRAM) Teszteredmények: 2D gyorsítás: Wintach 1.2 1280x1024x24bit 534 1280x1024x16bit 460 Vspeed Banked 59 Mb/sec LFB 106 Mb/sec Xing 3.2 1x méret 78.1 fps Full screen 77.9 fps 3D gyorsítás: Final Reality 1.01 3.41 3D winbench 98 582 Quake-et mérni nem tudtam, mivel csak D3D drivert mellékelnek hozzá (egyelore OpenGL nyema) Hát mint ez látható a teszteredményekből, bizony nem az Intel az a bizonyos kemény gyerek. Megy a kártyesz ugyan, néhol jobban is, mint az AGP-s Riva128, de nem győzött meg az Intel csodamasina. A 3D gyorsítás korrektül hasít, de 2D-ben gyengén produkálja magát, főleg ha hozzávesszük, hogy az AGP 132 Mhz-en ketyeg. A RamDAC 205mhz-es ugyan, de 1280x1024-ben 24biten 60 Hz-en hajlandó már csak villogtatni a képernyőt. Csak tudnám, minek akkor bele 8MB RAM?. Nem textúrázni, az biztos, mert Nvidiáékhoz hasonlóan az I740 is a gép RAM-jából textúráz, bizonyítva ezzel, hogy mennyire szükségünk van nekünk AGP buszra. Ennyi negatívum után kap dícséretet is az I740. A képe felettébb éles, és a 3D rendering minősége minden eddig látottnál szebbnek bizonyult, (na, azért nem olyan nagy a különbség). Aki játszani akar, az vegyen Voodoo2-t, aki dolgozni, az Matrox-ot, aki meg mindkettőt, az RivaZx-et (1 hónap múlva). Többieknek meg jó lesz a Trio64V+.

Balage

Különleges ajánlat

EXTRA KEDVEZMÉNY A CD GALAXISTÓL

KÜLÖNLEGES AJÁNLAT A PC GURU OLVASÓINAK!

Nincs túl sok PC-s játékbolt Budapesten, különösen Budán nem, ezért igazán örömteli esemény, amikor egy új üzlet nyílik. A CD Galaxis nemrégiben nyitotta meg kapuit a játékkedvelő közönség előtt, a XI. kerület; Vásárhelyi Pál utcában.

Ami nekem elsőnek szembeötlött, az az igen széles skálájú, igényes kínálat és a kellemesen alacsony árak voltak. Mindent megtaláltam itt, ami egy számítógépes játékkedvelőnek kell, méghozzá nem a megszokott tizenvalahányezres áron, hanem jóval alatta. Volt itt Dark Omen, Die By The Sword, F-15, Fighting Force, Rebellion, Starcraft, és még sorolhatnám az elmúlt időszak friss megjelenéseit. Nemcsak egyszerűen megvolt minden, hanem szinte valamennyi újdonság tízezer forint alatti áron volt kapható, megjelenésének pillanatától.

Persze nem tudtam megállni, hogy meg ne kérdezzem, hogy csinálják. Hiszen gondolom, ti is találkoztatok már "olcsó" helyekkel, csakhogy ott vagy a választék volt, hogy úgy mondjam "kissé hiányos", vagy a programok voltak használtak, ahol a karcos CD-ket, gyűrt kézikönyveket bizony nem tudta feledtetni az egy-kétezer forintos kedvezmény.

A CD Galaxisban viszont minden játék bontatlan, és természetesen eredeti, mégis sokszor több ezer forinttal alacsonyabb áron kapható, mint máshol a városban. Csodálkozásomon jót derültek a srácok, aztán elmondták, hogy ezt bizony kemény szervezéssel és szakértelemmel érték el, nem maguktól lettek ezek az árak ilyen kellemesek, a választék pedig ilyen bőséges - de ők európai normákat tűztek ki maguk elé, és sikerült is teljesíteniük. Minden héten érkeznek hozzájuk friss programok (újdonságok és akciósak vegyesen), és nyugodtan elmondhatják, hogy számtalan program valóban elsőnek náluk kapható az országban. Szerintük persze az is sokat nyomott a latba, hogy valamennyien maguk is lelkes PC-s játékosok, így minden egyes játék és vásárló sorsát a szívükön viselik. Náluk nem kell heteket várni valakinek, ha megrendel mondjuk postán egy játékot, ha van raktáron, akkor az esetek 95 %-ban másnap valóban ott van a csomag a megrendelőnél. Ezzel kapcsolatban elmesélték nekem, hogy maguk is megdöbbentek, milyen sok köszönő telefont kaptak, hiszen szerintük ennek az igényes kiszolgálásnak természetesnek kellene lennie valamennyi boltban.

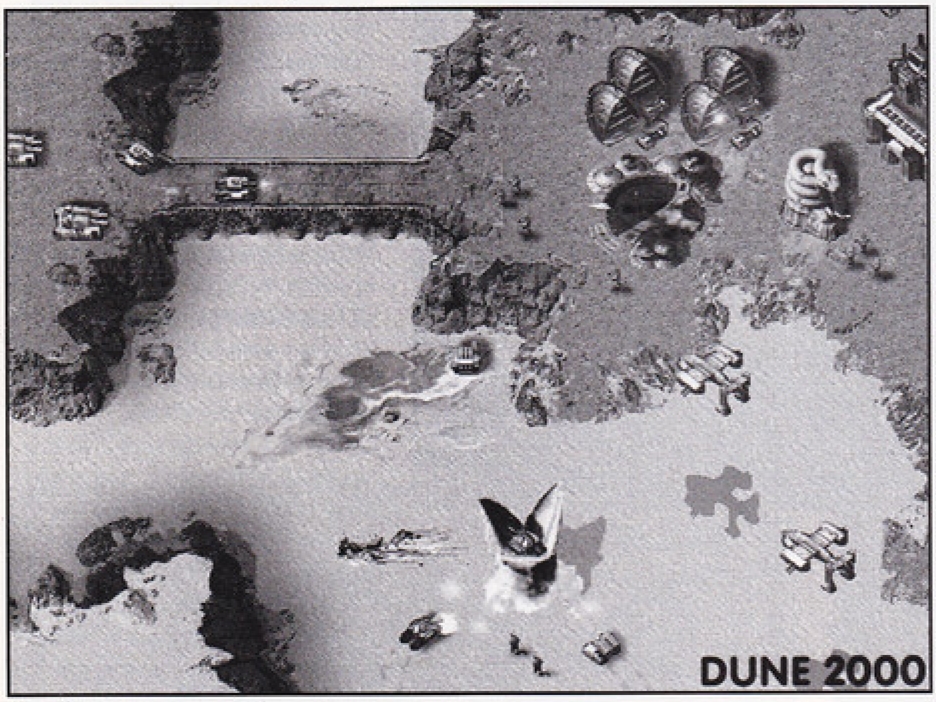
Egyébként hogy érzékeljétek, miről is beszélek, amikor a boltban jártam, fél áron lehetett kapni az Incubationt, Seven Kingdomsot, Dark Reignt, Resident Evilt, de olyan egyedülálló újdonságok itt ott feszítettek már a polcokon, mint

Douglas Adams félelmetesen humoros és nehéz kalandjátéka, a Starship Titanic vagy az Ultimate Soccer Manager 98, amit eddig még sehol máshol nem láttam a városban.

Nem tudom, hogy ti hogy vagytok vele, nekem már ennyi is igen meggyőző volt, pedig ahogy később megtudtam, a java még csak most kezdődik. Ezek a srácok ugyanis úgy gondolják, hogy honorálni szeretnék a hűséges vásárlóik bizalmát, ezért ebben a hónapban elindítottak egy speciális törzsvásárlói akciósorozatot.

Mielőtt (az unalomtól) elmenne a kedved, megnyugtathatlak, nem a már szokásossá váló nyereményjáték akciót szerveznek, ahol sok-sok ember verekszik meg a talán valamikor kiosztott nyereményekért, náluk ez az akció konkrét pénzmegtakarítást jelent majd nektek. Hogy miről is van szó?

Bizonyos időszakonként (1-2 havonta) kiemelnek majd pár játékot, amit a vásárlói kártyával rendelkezők rendkívül kedvezményes áron vehetnek meg. Hogy érzékeltessem miről van szó, az első hónap akciói (melyek, mire ezt a cikket olvassátok, már élni fognak) például a következők lesznek:



Dune 2000 - 8 950 Ft
Croc - 5 950 Ft
Blade Runner - 5 950 Ft
Little Big Adventure 2 - 3 950 Ft

Persze most egyből arra gondolhattok, hogy jó kereskedői szokás szerint biztos majd valamilyen sok ezer forintos kártyát kell venni a dologhoz, de tévedtek. Mivel a bolt nemrég nyílt, ezért egy egyedülálló akció keretében MINDEN PC GURUT OLVASÓ, játékkedvelő polgárnak csak annyit kell tennie, hogy ezt az újságot a hóna alá csapva elsétál a boltba, ott vesz valamilyen programot (akár a fenti kiemelt akciósok közül is, természetesen a megadott alacsony áron) és máris megkapjátok a kártyát.

Kellemes, nem? Nem tudom, hogy ti mit gondoltok, de én már nagyon szemezek azzal a Dune 2000-rel...

Azt hiszem, felesleges tovább szaporítanom a szót, a lényeg ugyanaz: ha jót akartok magatoknak, ugorjatok be a CD Galaxisba, nem fogjátok megbánni. Ennyi jó minőségű és kellemes árú programot még sehol sem láttam egy helyen.

(x)

INFO

CD GALAXIS KFT.
1114 BUDAPEST
VÁSÁRHELYI-PÁL U. 8.
TELEFON: 361-4061

ajánlom, ár/teljesítmény viszonya nagyon jó.

Ati Rage Pro; Ati Rage Pro Turbo: szintén kombinált 2D-3D chip, kiváló 2D és megkérdőjelezhető 3D teljesítménnyel. A 3D teljesítmény legnagyobb korlátja a kompatibilitás. Egy csomó játék iszonyúan néz ki, de a 3D teljesítménye sem kárpótol ezért. Már nem szabad megvenni.

Intel i740: megint az Intel. Miért is maradna ki ebből a szép, nagy tortából? Hosszas fejlesztőmunkával megszülték az i740 grafikus chipet. A 3D képminősége kiváló, 2D teljesítménye is jónak mondható. Összteljesítménye elmarad a Riva-128 alapú kártyáktól, egyedül valamivel jobb képminősége kárpótolhatja a vásárlót. De ahogy én az Intelt ismerem, mennek tovább, és rövidesen egy áttervezett chipet fognak kihozni, jobb teljesítménnyel. Az i740-nel szerelt kártyák ára kedvezőnek ígérkezik.

Nvidia Riva 128: jelenleg a leggyorsabb kártya Direct3D alatt, bár 3D képminősége hagy maga után kívánnivalókat. 2D teljesítménye jó, elmondható tehát, hogy a Riva 128 alapú kártya jó választás. Valamennyi gyártó -Asus, Diamond, STB kidobta az OpenGL-t tartalmazó drivercsomagját. Ezek ugyan még csak bétaverziók, de máris látható, milyen tartalékok vannak a chipben. Erős processzort igényel, erős koprocesszorral, főleg Intel MMX 200, és efelett használható ki igazán.

Nvidia Riva ZX: perceken belül a piacon lesz a következő generáció a Nvidia chipből. 8 Mb ramot kezel majd, és kiterjesztett támogatással rendelkezik a DVD kezelése, illetve a video in/out területén. Alapvetően a Riva 128-ra épül, több szolgáltatással, és valamivel nagyobb sebességgel. Megjelenésével a Riva 128 kártyák egyébként sem túl magas ára esni fog.

Nvidia Riva TNT: mi az a TNT? Trinitrotoluol, egy meglehetősen hatékony robbanóanyag. Ha minden igaz, amit a Riva TNT-ről olvasni lehet, akkor tényleg robbantani fogja a vgakártya-piacot. A részletekbe nem belemenve: kiváló képminőség, kiterjesztett 3D funkciók, óriási sebesség. Valódi Voodoo 2 killernek ígérkezik valahol július-augusztusban.

Matrox Productiva G100: kódneve: Twister, az utóbbi időkben lassan háttérbe szoruló Matrox újabb kísérlete. Kombinált 2D/3D chip, igen jó 2D, közepes 3D teljesítménnyel. Jóval lassabb, mint a Riva 128. Április végén kerül piacra, igen alacsony áron.

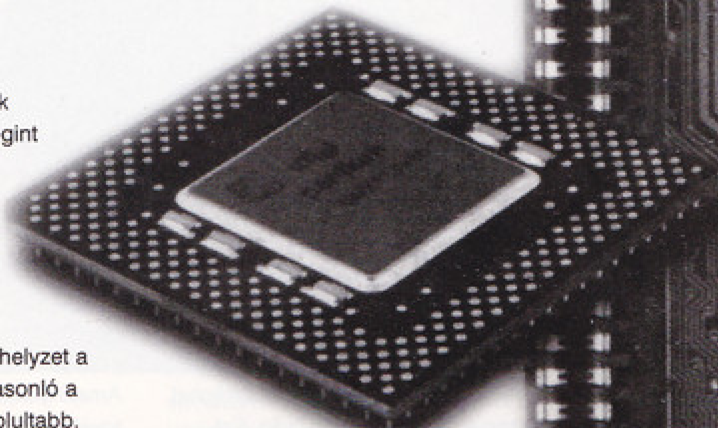
Matrox G200: no, ez nagy durranásnak ígérkezik. Csúcs 2D teljesítmény, közel Voodoo 2 3D teljesítmény. Egyelőre sokkal több információ nincs róla.

Rendition Verite 2x00: lassú szegény 2D-ben is, meg 3D-ben is. Egyetlen előnye a nagyon jó képminőség. Nem szabad megvenni.

Videologic PVRSG, vagy PVRNG: a tavaszi CEBIT slágere volt. Elképesztő képminőség, fantasztikus 2D teljesítmény, a Voodoo 2-nél jobb 3D teljesítmény. Elég ennyi?

Kérlek benneteket, ne bombázzatok levelekkel, hogy melyik chippel szerelt kártyát mikor lehet kapni, mennyibe kerül stb. Kis hazánkba elég lassan hatolnak be az újdonságok, itt a legjobb példa, a Voodoo 2, amelyik a bemutatást követően mintegy 2 hónappal került csak néhány hazai bolt polcára.

PII

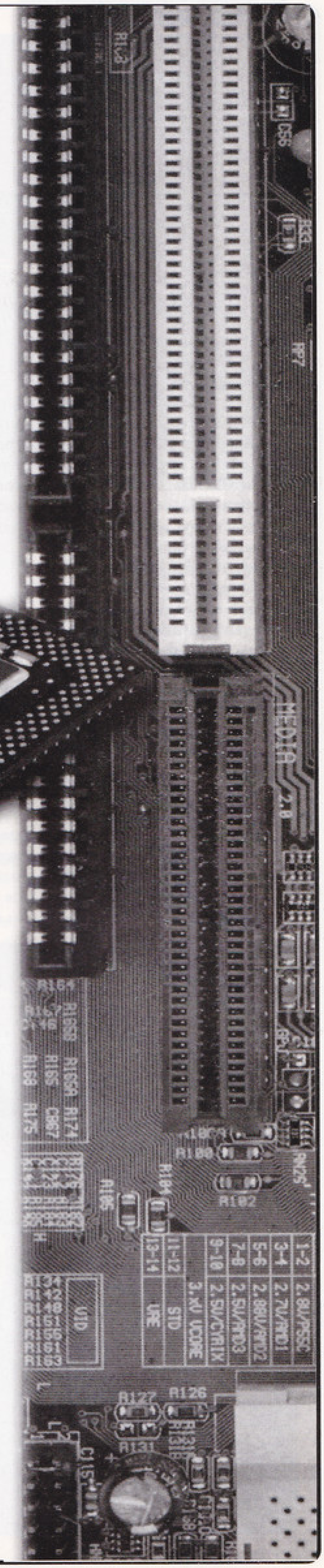


Most pedig, ha tetszik egyeseknek, ha nem, megint a Pentium II-ről lesz szó. A Pentium Classic, illetve Pentium MMX tuning kérdéseket ától cettig teljesen kimerítettük, átrágtuk, végigcsámcsogtuk. Mi a helyzet a Pentium II-vel? Nos, itt hasonló a helyzet, csak kicsit bonyolultabb. Megveszed a Pentium II-233-as procit, beteszed az alaplapba. Mivel ez csak a 3.5-szőrözést ismeri, beállítod először 3.5x66=233Mhz-re. Megy rendesen, ez a dolga. De hol a tuning? Nézzük meg a 3.5x75= 266MHz-et. Megyeget, de hibázgat, dos4gw, Windows 95, fagyogat, page faultok stb. Mi lehet 3.5x83=292MHz-en? Boot, dos úgy-ahogy, Windows dob egy hatalmas hátast. Mit csináltunk a hagyományos Pentiumoknál? Megemeltük a tápfeszültséget. Mit csináltunk a Pentium MMX-eknél? Megemeltük a core-feszültséget, egészen 3.2V-ig. De A Pentium II-nél egyelőre ilyen lehetőség nincs. Megkapja a 2.8V-ot, és kész. Ezeket csak azért mesélem el, mert beszereztem egy PII-333MHz-es Deschutest, hogy jaj de szuper, jaj de jó, milyen szépen fog menni majd 5x83=415MHz-en, majd elmesélem a teszteredményeket, hadd pukkadjanak meg az xxx magazin szerkesztői. De nem ment. Nem, a rohadék. 5x75=375MHz-en gyönyörűen muzsikált, de a 416MHz-en jöttek a nagy bajok, Windows illegal operation, szóval az összes ismert baromság. Ismét búnak eresztettem szegény ősz fejemet, és vágyódva gondoltam a volgai hajóvontatókra, mert mint már a bolgárkertészekkel kapcsolatban megemlítettem, azok legalább szabad levegőn vannak. De ott motoszkált bennem a kisördög. Ha a feszültséget kicsit meg tudnám emelni, biztosan tuti lenne a dolog. Na, akik ismernek, azok tudják, hogy nem adom fel könnyen. Az Asus alaplap meglehetősen bonyolult kapcsolóüzemű tápegységgel rendelkezik. Ebbe kellett meglehetősen nagy óvatossággal belebabrálnom, míg előállt a szükséges 3.2V-os feszültség. És azóta már több, mint egy hónapja a processzor vidáman ketyeg 416Mhz-en. Természetesen a hűtésen is változtattam, leszereltem a gyári hűtést, egy kisportoltabbal helyettesítettem, és alkalmaztam egy nagyobb méretű és teljesítményű ventillátort is. Mielőtt elárasztanának a szidalmazó levelek, erről a megoldásról mindenkit lebeszélek. Elsősorban azért, mert az alaplap garanciavesztésével jár, másodsorban pedig azért, mert megfelelő szakértelem, szerszámok és műszer nélkül ilyenbe belevágni öngyilkosság. Az Abit állítólag olyan BX chipsetes alaplapot hoz ki, melyen a feszültség 0.05V-os lépésekben bioszból állítható...

Kár, hogy tudtommal Magyarországon Abit alaplap nem kapható. De lehet, hogy tévedek? De jó lenne...

Teszteredményeket nem írok, mert teljesen felesleges lenne, elég az hozzá, hogy igen gyors a masina. Még jó.

Old Man
oldman@mail.matav.hu
www.internetto.hu/stb/hardver/

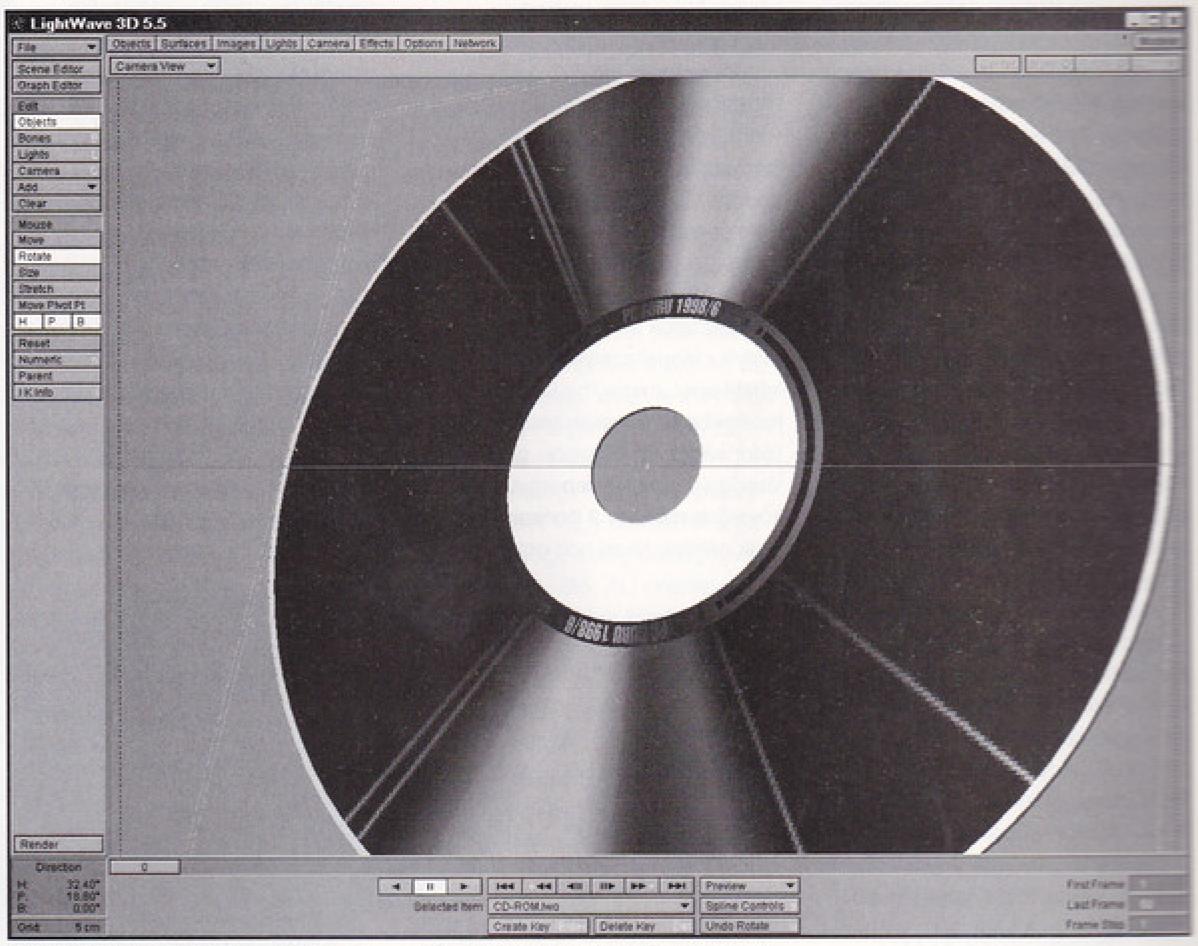


LightWave

Layout plug-inek 2. rész

Előző havi cikkem végén egyértelmű utalást tettem a mostani témára, ezért nem szaporítom felesleges bevezetőkkel a szót, hanem rögtön a lényegre, azaz a Layout plug-injeire térek.

Található a Displacement Mapnél egy olyan csoportja a plug-ineknek, melyek a Modeler valamelyik ismert funkciójával megegyező nevet viselnek (Bend, Pole, Shear, Twist stb), és hatásuk is közel azonos. Ezek a Deform típusú plug-inek közel azonos felülettel rendelkeznek: két object nevét (Effect Base és Effect Handle) és egy görbét kell megadnunk. A pointerünket - mellyel a Modelerben megadhattuk a torzítás középpontját, irányát és tengelyét - egy másik objektummal, többnyire egy nullobjecttel (Effect Handle) kell helyettesíteni. A plug-innél megadott nullobjectet mozgatva, illetve forgatva fog változni a torzítás centruma és erőssége. Eddig ez így mind szép és jó és egyszerű, de amint a nullobject az adott tengely mentén elhalad a torzítandó tárgy középpontja (Pivot Point) előtt, törés következik be az animációban.



Mit lehet ilyenkor tenni?

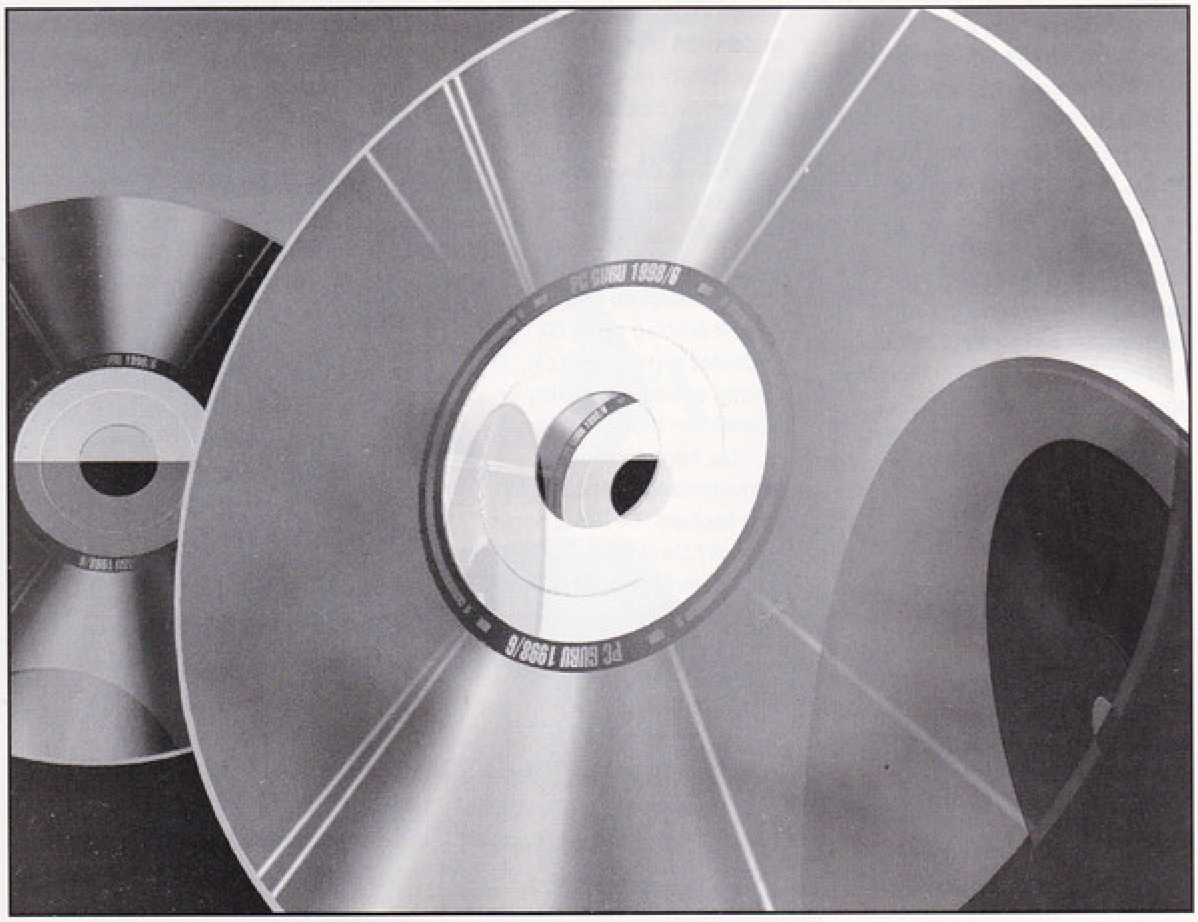
Elvisszük a Pivot Pointot egy olyan pozícióba, ahol nem történhet meg a fent említett csúfság. Ezt természetesen csak a nulladik fázisban tehetjük meg büntetlenül, de még így is jelentősen korlátozzuk az egyéb animációs lehetőségeinket.

Amennyiben a torzítandó tárgyat a továbbiakban forgatni szeretnénk - vagy még rosszabb: hierarchiába kötve forgatni -, akkor azt csak egy feleslegesen túlbonyolított módszerrel, újabb nullobjectek felhasználásával tehetjük meg.

Felesleges és túlbonyolított?

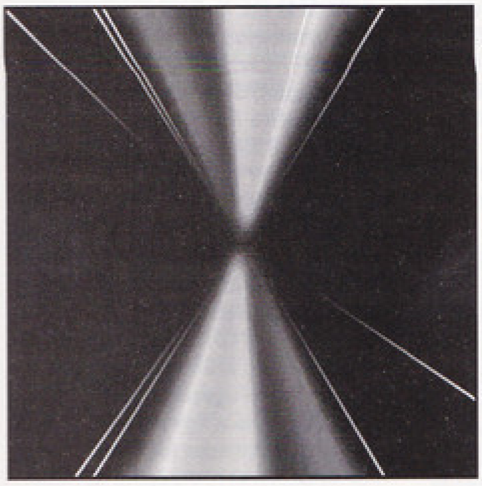
Igen, mert ezen plug-inek ereje az egyszerűségükben rejlik. Ha egy kicsivel is összetettebb animációt szeretnénk készíteni, akkor el kell vetnünk a plug-inek (pontosabban ezeknek a plug-ineknek) használatát. Az animáció komplexitására gondolva nem kell túlzásokba esni, csak olyan apróságokra gondolok, mint egy több helyen behajlított cső vagy egy örvény. Ha csontokat használunk a hajlításra, akkor ugyan elveszítjük a görbület egyenletességét - vagy legalábbis jóval nehezebb hasonlóan folytonos kanyart készíteni -, de tetszőleges számú csontot használhatunk, s a tágabb lehetőségek által kompenzálódik az a néhány perces többletmunka.

Az örvény esetében a mérleg egyértelműen a csontos megoldás oldalára billen. Egy egyszerűbb örvényhez mindössze egy csontot kell használnunk, s így hasonlóan egyszerűen és gyorsan dolgozhatunk, mint a plug-inekkel. Egy - lehetőleg minél részletesebb - háromszögekből álló lapnak a középpontjában, a felületre merőlegesen kell elhelyezni a csontot, majd az Y tengely mentén be kell állítani a megfelelő pozíciót úgy, hogy a csont középső szakaszával egy síkba essen a vízfelület. Ha ezt elmulasztjuk, akkor



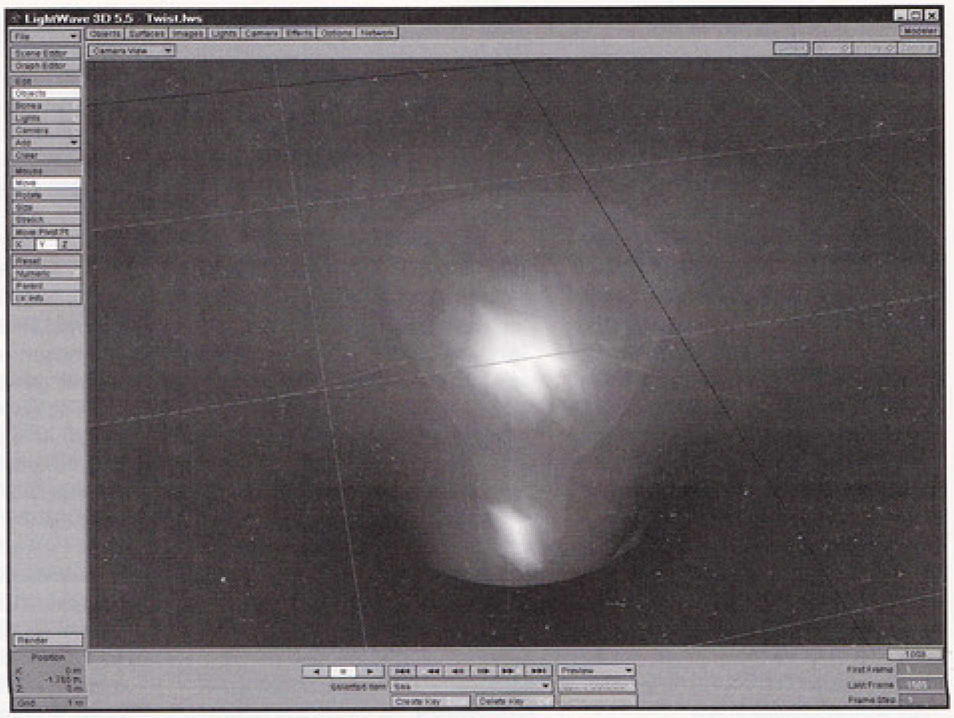
a Minimum és Maximum Range számításánál kellemetlen meglepetések érhetnek bennünket. A csontok mellett szól továbbá az is, hogy a hatóerő intenzitását és távolságarányos csökkenését numerikusan, tehát pontosan szabályozhatjuk.

Szó nincs róla, hogy ezek a plug-inek haszontalanok lennének. Általában rajzfilmszerű és egyéb irreális változásokat, deformációkat érhetünk el használatukkal. Mivel a ray-tracing a valós világ modellezésére alapul (az objecttervezést és az animálást is beleértve), ezért ritkán lesz szükségünk ezeknek a használatára.



Negatív szemléletem abból táplálkozott, hogy készítenem kellett egy örvénylő animot, s a plug-in lelkes használata után - a szűkös lehetőségek miatt - perceken belül a Skeleton ablaknál találtam magam.

Hasonlóképpen jártam a Surface panel alján megbúvó plug-inek egyikével is, nevezetesen a CD-ROM-mal. Azt remélni sem mertem, hogy a CD felületének sajátos jellegét egy teljesen egyedi, a valóságot utánzó algoritmussal fogja számolni, de a Normalcolorhoz hasonló megoldást elviseltem volna. (A Normalcolort használva a felület színét a tárgy normálvektora, vagyis a felület és a kamera egymáshoz viszonyított helyzete határozza meg. Az előjeleket nem veszi figyelembe, tehát egy adott tengelyen történő azonos mértékű pozitív, illetve negatív elfordulás azonos színeket eredményez.) Első próbálkozásom nem is hozott elfogadható eredményt, ezért rákattintottam az Optionsre. Ebből megtudtam, hogy a plug-in szabadon használható, s az összes interaktivitás kimerült az ablak bezárásában. A plug-in nem tesz mást, mint egy képet vetít a felületre, s azt is a programozó által meghatározott tengely irányából. (Ha jól emlékszem, akkor a Z.) Ezen a Modelerben történő 90°-os forgatással lehet segíteni, és így már elégedettek is lehetnénk. Viszont én úgy éreztem, hogy ez a programocska, mely életemet megkönnyíteni hivatott, csak bosszúságot okozott, s a kívánt hatást meg sem tudtam közelíteni általa.



Ezért most egy kis kitérő következik, amely arról szól, hogyan készíthetünk többé-kevésbé reális CD-t. A plug-int egy textúrával fogjuk helyettesíteni, amit bármely rajzprogrammal elkészíthetünk, de most az egyszerűség kedvéért a sokak által ismert Photoshopban használatos lépéseket írom le. Elsőként szükségünk lesz egy 2:1-es arányú (fekete vagy sötétszürke) munkaterületre. (A felbontás bármekkora lehet, igényeink és RAM-lehetőségeink szerint a lehető legnagyobb, de ésszerű méretet adjunk meg.) Válasszuk ki az eszközök közül a Gradientet, majd az Options (Navigator|Info|Options) ablakban keressük meg a szintén Gradient felirat utáni menüben a Spectrum színtartományt. A munkaterület - képnek még nem igazán nevezhető - teljes hosszában készítsük el a színátmenetet. Jelöljük ki az egész képet - illetve layert - és válasszuk a Layer/Transform/Perspective-et. Ragadjuk meg a megjelenő keret egyik alsó sarkát, és vigyük a vízszintes középpontba. A másik alsó ponttal nem nem kell törődni, szimmetrikusan fog mozogni. Ha a látvány elfogadhatónak tűnik, akkor az enterre ütve véglegesíthetjük a torzítást. Az Image menüből válasszuk a Canvas Size-ot. Mivel a képnek a felső részét készítettük el idáig, ezért kattintsunk a 3x3-as rácsnak a felső (középső) kockájába, az arányokhoz írjunk 100, ill. 200 százalékot (percent).

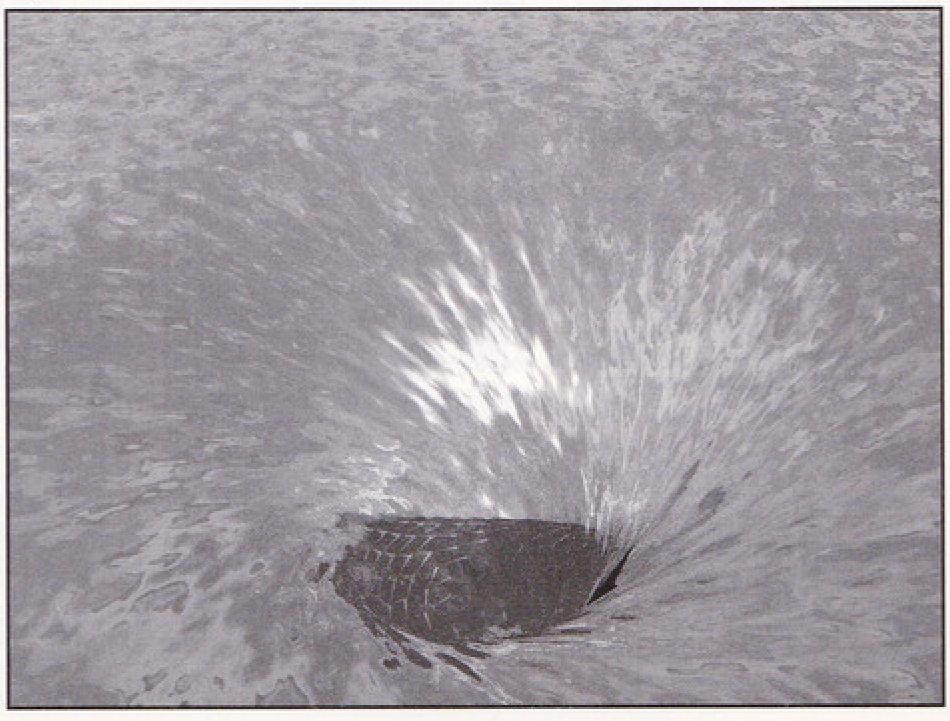
Jelöljük ki megnövekedett munkaterületünk felső részét (M bill.). Nem kell túlzásba vinni a precizitást, mert a korong közepe úgyis más anyagból és semmiből készül. Ebből a kijelölésből készítsünk egy másolatot, vagyis egy új Layert a Copy-Paste párossal. Ezt válasszuk ki (Select All), majd ismét látogassunk el a Layer/Transform menübe, de ezúttal a Flip Verticalt fogjuk használni. Már csak a megfelelő helyre kell mozgatni a textúra alsó felét, és szinte már készen is vagyunk.

Azért csak szinte, mert még a LightWave számára fogadható, egyszerűbb formátumba kell lementeni a képet. A Layeres formátum a LightWave számára semmilyen plusz információt nem jelentene, és csak nagyobb tőle a file mérete, ezért a Layereket egybe kell vonni (pl.: Flatten).

Így már tetszőleges formátumban lementhetjük a képet, de semmi okunk a kapkodására. A plug-in egyik legnagyobb - még nem említett - hibája vagy hiányossága a szivárvány széleinek hirtelen, kontrasztos vége. Valamelyik Blur elmosást (jellemzően Gaussian) választva orvosolhatjuk textúránknak ezen negatívumát. Save.

Összességében hasznosnak mondhatjuk ezt a plug-int, mert megmutatta, hogyan kell kinéznie a CD-ROM felületén a szivárványnak. Tehát az összes pozitívumával és negatívumával együtt tökéletes vázlatnak minősíthető. Rákényszerített egy saját CD-textúra elkészítésére, amihez egy kicsit, de mégis el kellett gondolkozni, s ez külön öröm számomra. A Checker vagy Weave (fél)megoldást kínáló plug-int helyettesítő textúrák elkészítése cseppnyi kihívást sem jelent, s ezzel arányos a sikerélmény mértéke is. Persze van ezeknél jóval hasznosabb, látványosabb és örömtelibb plug-in, de ezek boncolgatásához pozitívabb hangulat, tehát egy hónapnyi pihenés szükséges. Addig is, viszlát!

GABRIEL



Mindenekelőtt azzal kell kezdenem, hogy bejelentem, igenis egy lusta disznó vagyok. Sőt még annál is több, de ezt most nem ragozom, mindenki gondoljon amit akar, szorozza meg kettővel és nyugodjon bele, hogy még így is keveset gondolt. Erre a bevezetőre mellesleg a törd. kért meg, miszerint mondjam már el végre, hogy teljesen fölösleges a szerkesztőségbe papírra készült leveleket eljuttatni olyan célból, hogy bekerüljenek a levrovba, vagy esetleg válaszoljak rájuk más úton-módon. Tudniillik felháborodott azon, hogy az elmúlt kb. öt levrovban csak dróton érkezett elektronhalmazokat méltóztattam megjelentetni, és elhanyagoltam a gyönyörű kézműves remekeket. És hát tényleg, a tények valóban ezt mutatják, és igen valószínűnek tartom, hogy változás nem is fog bekövetkezni. Mindez történik azért, mert bántja az érző kis szívemet, hogy az emberiség óriási mennyiségű erdőt pusztít ki pusztán azért, hogy gondolatait eljuttassa másokhoz, felborítva ezzel a természet rendjét és veszélyeztetve ezzel mindannyiunk jövőjét. Továbbá történik mindez azért, mert a törd. sem gépeli be helyettem a leveleket. Továbbá történik mindez azért, mert úgy látszik, mostanában nagyon megvisel az olvashatatlan kézírások böngészése. Továbbá történik mindez azért, mert tényleg egy lusta disznó vagyok. Egyszóval, ha egy mód van rá, próbáljatok meg olvashatóan írni, vagy a gondolataitokat újrafeldolgozható elektronok formájában e-mailben vagy mágneses úton rögzítve floppylemezen eljuttatni hozzám. Végülis haladni kell a korral, vagymiafenevanittenmár.

Quake, tábor és egyebek

Halihajó, kakaóscsiga Brazil! No meg kedves törd. Először is elárulom a nevem, csak Neked: ... . (**Köszönöm, ez aztán a bizalom. Majd aztán azt hiszik, hogy ezt is én vágtam ki. Pedig nem. Brazil**) Igazából azért írok, mert a véleményemet akarom kinyilvánítani a QUAKE rovatról. Joe, joe, mind szép amit leírtok benne, de lehetne inkább DEATHMATCH tippeket adni, vagy inkább a QUAKEC-ről filozofálni, esetleg más tippeket, ötleteket közölni benne a QUAKE-kel kapcsolatban. Há'nem, most mondjátok meg.

De, tényleg lehetne. Most, hogy így mondod nem is tűnik olyan rossz ötletnek. Néha bennem is felvetődött a kérdés, nem lehetne-e valami használhatót írni a kvékkel kapcsolatosan, de aztán ezt a bizar gondolatot könnyedén elvetettem. Egyrészről azért, mert engem a Q láz egy picit sem fertőzött meg, másrészt meg végülis ha úgy vesszük, akkor kell eme témával kapcsolatban is némi laza hangvétel meg híradás és ilyesmik. De majd jól felvetem a témát Csongor barátomnak, hátha sűrű hümmögések közepette elgondolkozik rajta, és majd odahat a dolgokra. De azért valld csak be nyugodtan, téged is szórakoztattak a kvékkel kapcsolatos oldalak, még akkor is ha az információtartalmukból nem lehetne egyetemi vizsgamunkát készíteni. Na most, hogy erről ilyen hosszan nem mondtam semmit, lépjünk kicsit tovább.

Héj Brazil most komolyan ki ez - a törd. - ? Létezik Ő egyáltalán? Mert szerintem nem létezik.

Hajjaj, dehogynem létezik... Többek között ő az én életemnek az egyik fő megrontója, előbb vagy utóbb ki fogok száradni miatta. Habár, a múltkor meghagyott nekem egy egész(!!!) üveg sört. Úgy látszik öregszik vagy nem is tudom hirtelen mire vélni a dolgot. Mellesleg aki kételkedne a törd. létezésében, annak figyelmébe ajánlom az olyan happeningeket, ahol a Guru stáb meg szokott jelenni szinte teljes létszámmal, gondolok itt a karácsonyi bulikra, számítógépes kiállításokra, na és persze nem utolsósorban a táborra. De hagyjuk már ezt a törd. témát, lassan minden levrov vele van tele, kezd unalmassá válni. *(Na idefigyelj még hogy én nem létezem, gyere le a táborba, és majd kapsz tőlem. Mellesleg nézd meg a képeket a http://hooligans.umszki.hu/~guru/ címen. Neked meg tökorrú letolom a magas labdát a torkodon, ha ilyeneket írsz. - a törd.)* (Ez itt egy magaslabda neki, hogy bele tudjon írni valami poénosat a rovatomba, figyeljétek csak mi következik mindjárt itt...:)

A táborba, oda hány év körüli emberek mennek? És mit csináltok ott?

Arra a kérdésre nem tudok válaszolni egyértelműen, hogy mit csinálnak ott az emberek (már amennyiben ez jó szó az ott megjelent egyedek leírására) a táborban, annyira széles a spektrum. De ha az elmúlt táborra visszagondolok és ez alapján saccolom az idei tábort, akkor ott lesz olllyan, de olllyan töménytelen mennyiségű számítógép hálózatba kapcsolva, hogy ihaj. A számítógépeken pedig reggeltől estig hálózati játékok fognak futni (Q, Red Alert, StarCraft, nemtommi), óriási versenyek lesznek meg ilyesmik. Továbbá lesz még mindenféle egyéb elfoglaltság is (kaja például), ami nem feltétlenül kötődik a számítógéphez, gondolok itt „szakmai" előadások, meghívott előadók műsoraira, sportra, Törd. Compóra *(Brazil Compo)* vagy akármire amin és amivel jól lehet szórakozni. A tábor ugyanis erről a legutóbbiról szól leginkább, vagyis a jól szórakozásról. Idén pedig az alsó korhatár 16 év, persze kisebbek is jöhetnek ha egy nagykorú (18 év) vigyáz rájuk.

Héj Brazil, - a törd. - mit szeret csinálni? Hm? (**Felejtsük már el ezt a törd. témát, még itt a végén jól fogja magát érezni és azt nagyon nem szeretném. Szenvedjen csak az újság készítésével, az engem nagyon szórakoztat... Brazil**) Szerintem az újság nagyon bá(á)ró. A Levrov a No.1., csak lehetne több is! (**Hülyeség. Brazil**) CD! Ja a CD! A CD ötlet nagyon jó volt. Igazat adok annak, aki az ezelőtti számban írta, hogy lehetnének driverek is rajta. Brazil küldök Neked sért, hogyha beteszed a levelem a Levrovba (komolyan mondom). Csak tedd be!! Please!! Vagy amúgy hiába írtam. Majd később küldöm, hogyha meglátom a Levrovban a levelem. Pááhh!!

(Szalontai Lajos)

Küldheted. Amúgy valóban olybá tűnik, hogy a CD valóban jó ötlet volt, habár elismerem én például kezdetben nem nagyon bíztam benne, de végülis bejött. Nagyon. Nem az én feladatom, hogy mindenféle számadatokkal kápráztassam el a tisztelt nagyérdemű olvasóközönséget, ebből kifolyólag aztán nem is fogom, de azt elmondhatom, a lap tisztességesen fogy, sőt még annál is jobban. Ezúton is köszönjük mindenkinek a mindenkori bizalmat. Ebből persze ti olvasók is profitáltok, emlékeztetnék itt mindenkit például a plusz tizenhat oldalra, vagy a színes oldalak megnövekedésére. És még mi lesz itt kérem, mi lesz itt...

Kritika

Hello Brazil! A te rovatod tetszik a többi nem nagyon. Kár, hogy még mindig vannak fekete fehér oldalak! És a CD-n a legtöbb program csak 3d-s kártyával megy!! Ez nem nagyon tetszik! Más most nem jut eszembe!

(Billi, loosz@...)

Oké, odáig egyetértünk, hogy az én rovatom a legjobb, bár ez nem is volt kérdés. A többire nem nagyon tudok mit mondani, szubjektív dolog. De azért ismerjük el, időnként minden cikkíró villant egyet-egyet és egész érdekeseket lehet itt olvasni. Na mindegy. Beszéljünk inkább egy picit a CD-ről, illetve a rajta található programokról. Szóval tetszik vagy nem tetszik, a 3D kártyák végérvényesen bevonultak a játékok világába. Ma mindenki a lehető legtöbbet akarja kihozni a játékából, mert csak a legszebb, legjobb, legakármibb lehet az amiből némi pénz folyik be a kasszába. Namármost ma a PC csak és kizárólag ezekkel a 3D kütyükkel képes minőségi grafikát produkálni, és ismerjük el, nem is akármilyet ha ügyesen bánnak vele. Mivel ezek a kártyák egyáltalán nem drágák (elsősorban innen nyugatabbra értendő eme kijelentésem, de itthon sem vészes), és már jelentősen elterjedtek, ezért a játékgyártók hülyék lennének nem kihasználni ezt az előnyt. Mint ahogy a játékosok is élvezni szeretnék ezeket az eddig sosem tapasztalt lehetőségeket. Szokták mondani, fejlődik a világ, és lehet is ebben valami. Nincs mese, előbb-utóbb mindenkinek be kell ruházni valami 3D vasba ha lépést akar tartani a fejlődéssel, pláne ha nem is készítenek olyan programot ami ezek nélkül menne. Bár a stratégiai játékokhoz ma még nem kell, de sosem lehet azt tudni, mit hoz a jövő...

Tipp, kalózkodás és tévé

Hello Brazil! Most csak unalmamban írok, de ez nem jelenti azt, hogy nem tervezgettem már régóta, hogy újra levelet írok. Én voltam az az egyén, aki egy régebbi számban arról sírt, hogy lekódolják a gépet. Na szóval, ez megoldódott :) Elmondanék egy jó kis trükköt mindenkinek akinek AWARD alaplapja van és szintén kódolási problémákkal küszködik. Szóval az AWARD_SW kód (csupa nagybetűvel) bármely kódot kinyitja. Tök jó :)

Aha, tökjó. A hátha valaki nem ismeri elv alapján közreadom, bár régóta tudott ez a tény. Igaz, a PC körül sok újszülött nyüzsög. Legalább van a levrovnak valami kis információtartalma is. A végén még lekörözöm a cheat rovatot is. Na jó, inkább mégsem.

(Akkor mondok egy jobbat! Ha Excel 97 van a gépeden akkor próbáld ki ezt. Csinálj egy új dokumentumot. Nyomd meg az F5-t. Írd be X97:L97. Nyomj egy ENTERT. Nyomj egy TAB-ot. Majd nyomvatartva a CTRL+SHIFT gombot kattints az Chart Wizard ikonra. Aztán csodálkozz!!! - a törd.)

Eléggé pofás az újsag így CD-vel, de jó lenne, ha a következőre felnyomnátok a Norton Commander for Win95-öt mert az enyém bekattant és likvidálnom kellett...

Aha. És a következők akiket likvidálnának, azok mi lennénk. Közlöm veled ugyanis, ha netán elkerülte volna a figyelmedet, hogy a Norton Commander for Win95 kőkeményen kereskedelmi termék, amiért súlyos pénzeket kell fizetni. Ebből kifolyólag aztán a mi kis CD-nkre nem rakhatjuk fel. Mellesleg ha még fel is tehetnénk, azt hiszem én lennék az aki ezt megakadályozná. Ugyanis egy ilyen végtelenül gyenge programot mint ez, vétek lenne ekkora mennyiségben közreadni. Akkor már inkább keresgéljetek az ingyenesen használható filemanagerek között, sokkal használhatóbbak és szebbek találhatók az interneten. Vagy ha nem is ingyenesek, de sokkal olcsóbbak mint az említett progi. És ha már az ember választhat, akkor sokkal inkább fizet kevesebbet egy jobbért, mint sokkal(!!!) többet egy "nem annyira" jóért... Na most lehet, hogy ezért a pár gondolatért engem megpróbál likvidálni eme remek program gyártója, de ne aggódjatok, nem olyan könnyű engem kiirtani.

Heh, láttam a TV-ben a Gigabyte című műsort....YESSUSOM! Nem akarom szegény Mocsyt megbántani, de egy kicsit életvidámabban állhatna hozzá a dologhoz (úgy néz ki, mintha semmi kedve sem lenne az egészhez, csak ráparancsoltak, hogy csinálnia kell...), és nem kell feltétlenül látszani, hogy egy két perccel a forgatás előtt bemagolt szöveget nyom. De végülis tűrhető a műsor. Egyszer te is dumcsizhatnál, kívancsi vagyok milyen fejed van :) Na, most mennem kell, mert végig kell nyomnom az Across SuperCross-t. Csao, ne egyél túl sok nyuszicsokit, mert elhízol. Maradok őszinte hívem:

Freeman (Király Csanád)

Nem akarom megvédeni Mocsyt, hisz erre egyáltalán nem szorul rá, de azért csendben megjegyzem,

hogy a kamerák meg a stáb előtt produkálni valami fogyaszthatót egészen más, mint egy normál beszélgetés közben. Biztosan lehet erre szép és semmitmondó pszhiológiai magyarázatot adni, de az nem én leszek aki ezt most itt megteszi. Kétségtelen tény persze az is, hogy a műsorban eddig szerepeltek közül senki sem az a képernyő elé termett sómen típus, de majdcsak belejönnek a fijjúg. És hát végülis a műsor valóban egész tűrhető. Egészen addig, amíg véletlenül nem keveredek a környékre, de nyugi, erre nem fog sor kerülni... *(Egyébként nem értem mit értesz azon, hogy életvidámabb legyen. Idétlen vigyorral a képén semmit sem mondva vigyorogna a kamerába? Erre gondolsz? Hát az életben ilyen, nem értem mi történik vele a kamera előtt. :)) De inkább Ő mondja el. - a törd.)*

Nem akarom mentegetni magam én sem, de előfordul olyan időszak az ember életében, amikor nagyon nincs kedve nevetgélni. Szerintem ez veled is előfordult már, a különbség csak annyi, hogy neked nem kell akkor szerepelned a TV-ben. Én nem mondhattam a TV stábnak azt, hogy bocs fiúk, de mostanában rossz a kedvem, ezért gyertek vissza egy hónap múlva, hiszen akkor a PC GURU kimaradt volna a műsorból. Amúgy igazából szoktam készülni. Már csak a jókedv hiányzik. - Mocsy)

Csítfüggőség

Hi Brazil! Na jó, nem csak neked köszönök, hanem az összes többi haverodnak, pl.: Spanyol, meg az összes másnak (jók a szakkifejezéseim, mi?). Ne haragudjatok az ékezetek miatt, de e-mailen küldöm a levelet és ezért van ez. **(Érdekes, másoknak sikerül az ékezeteket is áttuszkolni a dróton... Brazil)** Na, térjünk a lényegre. Lenne egy kérdésem. Nincs cheatetek az Age of Empireshez? Ha van akkor írjátok már meg a következő PC-GURU-ban, jó? Tudom, hogy lejárt téma, de én akkor sem ismerem a kódjait.

A téma speciel egyáltalán nem lezárt, ettől függetlenül momentán foglalmam sincs, van-e hozzá valamiféle kódunk. Persze biztos van, de ez a mai este amikor a levrov éppen készül, úgymond tökéletesen alkalmatlan arra, hogy játékhoz csíteket keresgéljek. Nem mintha a többi este vagy reggel vagy bármikor alkalmas lenne erre, de mindegy. Egy dolgot persze nem feltétlenül értek, mégpedig azt, miért kell elrontani a játékot mindenféle csalással. Végülis pont az lenne benne a nagyszerű, hogy sikerül megcsinálni az adott feladatot. Szerintem magatokat fosztjátok meg a sikerélménytől, de hát legyen ahogy akarjátok, végülis nekem éppenséggel tökmindegy.

Figyelj csak, az újság nagyon szupi meg minden, de a CD valahogy nem tetszett. Már a tokból is alig tudtam kiszedni. Yo, tudom, nem a ti hibátok, de akkor is berakhatattok volna hozzá egy rendes műanyag tokot. (Elég, ha az előfizetőknek kedveskedtek ezzel! Hoppá, elárultam magam. Na mindegy.) Folytassuk. Nnnna szóval, a cheat oldal legyen hosszabb, kb. 3-4 oldallal, s az aktuális játékok kódjait rakjátok bele, O.K.

Látom már, te igen komoly cheat függőségbe kerültél. Sajnos ezen nem tudok segíteni, bár állítólag gyógyítható, de nem könnyű megszabadulni tőle. Részemről annyit tehetek, hogy a csalórovat mértetét nem engedem megnőni, mert akkor még inkább elhatalmasodna rajtad a kór, és az borzasztó lenne. Azért ne aggódj, jelentős problémát akkor okozna a betegség, ha már arra is cheatet kérnél, hogy a CD-t miképpen lehet kicsalogatni a tokból beragadás nélkül. Egyszerű, csak kétszer meg kell próbálni, sőt, talán most már elsőre is megy, mert mintha a ragasztózás jól elmaradt volna mostanában. Szóval fel a fejjel, van remény. De tényleg, komolyan kérdezem, és nem csak tőled, hanem az összes többi csítinuszban szenvedőtől, hogy mi a fenéért kell az a sok csalás? Nem tudjátok végigjátszani a játékot, vagy örömet okoz, hogy csak úgy végigdaráljátok és viszlát? Mert ha az első, akkor gyakorolni kell és akkor sokkal jobban fogod magad érezni, ha magadtól sikerül a buli, ha viszont az utolsó, akkor irány az interháló, mert ott dögivel akad cheat, még meg is fogod unni. Hm, lehet, hogy ez egy jó terápia...

Pozitívumai az újságnak: - A legjobb újság, ami Magyarországon létezik. (Persze a Kiskegyed után! Ez vicc volt) - Jók a leírások! Negatívumok, mert ilyenek is vannak:- nincs negatívum.

Oh, íme egy abszolút elfogulatlan vélemény. Egyébként tetszik, végülis tökéletesen egyet tudok vele érteni, talán csak a levrov mérete az ami nem tetszik, de mindegy. Előbb vagy utóbb úgyis sikerül elérni, hogy végre nekem is kedvezzenek egy picit a szerkesztőségben, és jól visszafejlődjek egy oldalra. A többit meg írhatná a törd., úgyis szeret levélkedni. És akkor legalább elhiszitek, hogy ő valóban létezik, a stílusa ugyanis senkiével nem összekeverhető, bár még éppen megüti az élvezhető kategóriát... ***(No komment, nem ereszkedem le hozzád - a törd.)***

Szeretném, ha betennéd ezt a kis e-mailt a Levrovba. (Ha beteszed, akkor küldök egy Stefflt és egy olyan kutyát. Tudod, azt az ugrálósat. Na mindegy, hagyjuk.) Ennyit erre a hónapra. Mivel erre a levélre is több, mint 4 hónapig készültem, úgyhogy a következő levelemre is várhattok még ugyanennyit. Na csá, hello szevasz, meg az összes köszönési forma csak nem jut eszembe a többi.

(Juhász András)

Ha szabadna kérnem, a kutyát inkább ne küldd el, már van nekem egy és az éppen elég. Esetleg ha mindenképpen el akarod küldeni, akkor az ebet címezd a Krisztinek, hiszen mire ideér, éppen alig lesz már otthon kutyájuk, és gondolom nagyon hozzá van szokva a százegy kiskutya nyivákolásához. De előtte feltétlenül fesd pöttyösre vagy álcázd dalmatának, mert valamilyen eleddig ismeretlen behatás miatt csak pöttyösben tudja elképzeni az ebeket. A sört hermetikusan elzárt és álcázott dobozban küldd, talán akkor a tördnek elkerüli a figyelmét. Bár ebben egy csöppet sem bízom... Na jó, a törd. téma lezárva, rettenetes, hogy mindig hozzá lyukadunk ki... ***(Ebből is látszik, hogy ki a király! - a törd.)***

Lelkivilág taglaló (meg persze tábor)

Hellosziaszevasz Brazil! Nem irigyellek. Olvasgatom a levrovot, és egy-két (három-négy) emberke(?) ritka baromarcú leveleket képes írni nektek, nem a többség, de a levelek 30-40% elég érdekes lelkivilágról tanúskodik. (Én beszélek, akinek Pándy a beceneve :-) Na mindegy.

Mindegy a frászt, nem neked kell elolvasni egy rakás eszement levelet. Ugyanis (bár ezt talán mindenki sejti) a levrovban előforduló levelek csak egy részét képezik annak, amit kapok és netalán még el is olvasok, esetleg valamilyen ritka véletlen folytán meg is válaszolok. Nem győzöm mondani, de az e-mail óriási dolog. Például ami nem tetszik vagy ökörség, azon egyszerűen csak egy del-t nyomok és eltűnt néhány kilobájt fölösleges karakter a vincsimről, a papír levelekkel meg iszonyatos meló elbánni, de azért persze megéri a fáradtságot. Hát ez van. Ettől függetlenül persze megértem az elborult lelkivilágú embereket, engem is megvisel például a levrovírás, és ne tudd meg ilyenkor mihez hasonlítok... ***(Hát az biztos, hogy ő viszont sértésnek venné a hasonlatot. :) - a törd.)***

Nem értem, hogy miért nyekereg mindenki, hogy keretprogi, meg satöbbi, szerintem tök yo, nekem nincs bajom vele, ha valakinek nem tetszik, akkor ne indítsa el (ill. lépjen ki, ha elindul). A májusi számban (vagy a szátokban) a rajz... háááát, valljátok be légyszi, hogy mennyit ittatok mielőtt elkészítettétek eme műeposzt (meg azt is hogy MIT ittatok, a sör nem lehet ilyen kemény hatású).

Na tudtam, hogy előbb-utóbb valaki majd jól beszól a rajz miatt. Persze nem mintha csodálkoznék rajta, valóban kissé érdekes, és talán műalkotásnak a legjobb indulattal sem nevezhető, de azért nem olyan vészes. Ez is egyfajta lelkivilágról tanúskodik, persze tudom, nektek ebbe talán kissé nehéz beleélni magatokat. Nem csodálkozok rajta, de ha esetleg egyszer nekiállnátok egy csoportos levrovírásnak, talán megértenétek, de mindegy. Egyébként sietve ki kell jelentenem, hogy a rajz, illetve a levrov írása alatt egyetlenegy csepp alkohol sem csordogált le senkinek a torkán. Egészen egyszerűen spontán ez tört ki belőlünk... Továbbá pedig: 1. Munkaidő alatt nem iszunk, igaz persze, hogy a szerkesztőségben nincs is szorosan vett munkaidő. 2. Itt majdnem mindenki van olyan hülye, mint más néhány deci tömény elfogyasztása után. 3. Nem mutatunk rossz példát az ifjúságnak, még csak az hiányzik, hogy ezért valaki elkezdjen velünk kötekedni és meg kelljen vernünk szegényt. 4. Arról meg nem is beszélve, ha valamelyik kiskorú elkezd vedelni a levrovban sűrűn elhangzó "sör" szótól megihletve, azt úgy vágom orrba, hogy a legközelebbi bulldog vagy boxer kiállításon komoly esélyel indulhat a legjobb típusos fej cím elnyeréséért. 5. Egyébként is a sör szócskát nyugodtan helyettesíthetitek a gumicokor szóval, az is nagyon rulez. Mármint nem a szó, hanem a gumicukor. 6. Na ennyi. Ha nem hiszed, hogy a stáb ennyire hülye, gyere el a táborba aztán majd jól meglátod.

A lappal 116+cd%-ig meg vagyok elégedve, de volna egy komoly kérdésem : Mr.T össze-vissza áradozik az Ubikról, de csak 76%-ot ad rá, ez hogy lehet (tudom, hogy szubjektív vélemény, meg miegyéb, de azért tudakold meg tőle, ha lehet)? **(Megtudakoltam. Csak. Meg azért, mert attól, hogy jó játék, vannak hiányosságai. Brazil)** Yo szokott lenni a tábor? Nyúltak már le gépet? Ezt csak azért kérdem, mert féltem a gépemet. Éljen Pándy András **(Broáf. Brazil)**, sok locsolót kívánok neked, meg a törd.-nek (persze sörrel locsoljanak ;-), hajrá Juve, és éljenek a miniszoknyák (főleg ha nőkön vannak). Na megyek netni, oszt remélem, hogy visszaírsz, vagy ilyesmi.

(Pőcze Balázs)

Ilyesmi. Legalábbis akkor, ha a levrovban lévő válasz besorolható az ilyesmi kategóriába. A gépedet pedig ne féltsd elhozni a táborba, nem szokott gond lenni belőle, legfeljebb az, hogy egész nap előtte ülsz valami hálózatos játékot gyilkolva és a kilencedik nap végén majd úgy kell hazazavarni, mert nem bírod befejezni a bulit. Egyébként a tábor rulez, csak siessetek a jelentkezéssel mert idén nem lesz akkora létszámú mint tavaly, és aztán majd jól lemaradtok. Pedig azt gondolom idén nagyon kár lenne kihagyni, mert ugyan minden évben jól elvoltunk és nyilván most sem lesz másképp, viszont most még jó hosszú is lesz. Nem baj, ránkfér, majdcsak kibírjuk valahogy.

Szóval bulira fel, és még egyszer mondom, aki jönni akar táborozni az marha gyorsan jelentkezzen, mert nem szeretnék megint olyan leveleket kapni, hogy így lemaradtam meg úgy lemaradtam és különben is milyen egy trehány népség ez a gurutím. Habár nekem éppenséggel tökmindegy, hogy ki fér bele a tábor létszámába és ki nem, csak a reklamáló levelektől kíméljetek meg, azok nagyon fárasztó dolgok. Nem mintha olyan nagyon közel lenne már a tábor, csakhát lassan minden gondolatunkban oda lyukadunk ki. Na de most már tényleg itt a vége, pussz mindenkinek, majd találkozunk amikor találkozunk.

Brazil
brazil@freemail.c3.hu

Cheat

Szigorúan csak csalóknak!

Die By The Sword (felújított)

Nyomjuk le az F1-et a játék közben és e mellé írjuk be a kódokat:

Mukor	Isten mód
Dedly	Fegyverek
Golrg	nagy Char
Btiny	kicsi Char
golrg	Egy valóban NAGY
Silky	ellenfelek nem mozognak
Agrav	nagy gravitáció
Lunar	kicsi gravitáció
Peace	ellenfelek megpusztulnak
Funky	???
qsave	Quick Save
pause	Pause the game
frame	képlopás
tough	nehézségi szint
mecam	személyes nézet
gocam	Stationary Cam
spcam	Enemy Cam
bamff	irány a pálya vége
gamma	Gamma Level változtatása
dedly	Weapon Enhancer
sepku	megöl
bills	Bill's demo type thing
ifall	Knocks you off you feet!!
hicup	nézz körbe
catch	Out of World Trapping Toggle
aiaim	AI bekapcsolása

DEBUG:

bzone	WireFrame/Shading/ Nothing/Normal
fpers	Shows „Sound Cache Misses"
goura	Gourad shading
ntrud	Ellenfél kiválasztása
plane	megmutatja a védelmi és sebesülés pontokat
nfade	Disable/Enable Pallate fading
gmode	Gyors építkezés
colid	lehetséges ütközési pontok megmutatása

Dink Smallwood

A tárgyak és a varázslatok a következő módon vannak tárolva a save game-ben:
01 item-xxx 00 00 00 yy 01 00 00 zz

az xxx helyére a zárójelben közölt kódokat a yy helyére B5 kerül a varázslatoknál és B6 a tárgyaknál a zz helyére pedig a tárgyak és varázslatok számkódja kerül

Varázslatok:

01	Fireball (fb)
02	hellfire?
03	lightning
04	explosion
05	Acid rain (ice)
0E	Barrier scroll - red ribbon (p1)

Tárgyak:

01	Fist (fst)
02	Pig food (pig)
03	Bomb (bom)
04	half moon
05	moonshine
06	Throwing axe (axe)
07	Longsword (sw1)
08	Bow (b1)
09	Elixer - purple potion (eli)
0A	red strength potion
0B	blue magic potion
0C	Massive bow (b2)
0D	Flame bow (b3)
0F/10/11	Message scrolls - yellow/blue/green ribbon (p2/p3/p4)
12	Slayer claw
13	Alktree nut (nut)
14	Clawsword (sw2)
15	Lightsword (sw3)
16	Hyperboots - speed (bt)

Például:

„Fireball"	„01 item-fb 00 00 00 00 B5 01 00 00 01"
„Throwing axe"	„01 item-axe 00 00 00 B6 01 00 00 06"

Jazz Jackrabbit 2

Játék közben írhatjuk be a kódokat, de csak 1 játékos esetén működnek.

jjgod	isten mód
jjinv	isten mód
jjguns	összes fegyver
jjammo	összes lőszer
jjrush	Sugar rush
jjfly	Helicopter / hoverboard
jjk	megsemmisítés
jjshield	pajzs
jjnext	pálya ugrás
jjlight	teljesen világos pálya
jjbird	madár támogatás
jjcoins	coinok
jjgems	gem-ek
jjending	vissza lépés a főmenüre
jjq	kilépés a programból
jjmorph	váltás Spaz/Bird/Frog/ Jazz

Incoming

Írjuk be, hogy NUMBERONEDACRESTREET a főmenüben és máris feltűnik a cheat.

Redline Racer

A nevünk helyére írjuk be, hogy ABODE és ezután az összes pályán és az összes motorral játszhatunk. A DISSENT névvel még kaphatunk mindenfajta extrákat.

Mortal Kombat Trilogy

Az Options Screen-en tartsuk nyomva az UP-ot a RUN-t Player 1 és 2's BLOCK -t egészen a robbanásig. Ezután megjelenik egy ? a képernyőn.

Outwars

Próbálkozzunk a következő kódokkal:

singletrac	sérthetetlenség
keymaster majd m	térkép

Starcraft

power overwhelming	isten mód
operation cwal	építési és fejlesztési időt csökkenti
the gathering	végtelen energia
noglues	a gép nem használ energiát
game over man	vesztés
staying alive	a küldetés megnyerése után is játszhatunk
show me the money	10000 érc és gáz
there is no cow level	küldetés megnyerése
whats mine is mine	500 érc
breathe deep	500 gáz
something for nothing	minden kifejleszthető
black sheep wall	teljes térkép
medieval man	szabad fejlesztés
modify the phase variance	minden építhető
war aint what it used to be	minden látható a pályán
food for thought	több egység építhető, mint amennyi elfér
ophelia	ugrás bármelyik küldetésre (küldetés számával)

Lords of Magic

CTRL \ után írhatjuk be a kódokat:

Jackpot	200 arany kristály és kaja
Marathon	1000 mozgás pont a partynak
Puff	egy sárkány
Hocuspocus	1000 mana a partynak

Interstate 76: Nitro Pack

A következő neveket alkalmazhatjuk:

HOTAIR	Hot-Air Balloon
THETRUTHISHERE	UFO

Forsaken

Pályaugrás:

A kimentett állások elején található a pálya neve. Ezt kell átírnunk úgy, hogy ha rövidebb nevet írunk be, akkor ki kell egészítenünk 00 kódokkal, ha pedig hosszabbat, akkor el kell vennünk a megfelelő számú 00 karaktert. Mindezt természetesen hex editorban. Ha jól csináltunkmindent a file hosszának nem szabad változnia. A pályák:

1	vol2
2	asubchb
3	nps-sp01
4	thermal
5	fedbankv
6	pship
7	spc-sp01
8	bio-sphere
9	nukerf
10	capship
11	space
12	high
13	military
14	azt-sp01 (last regular level)
15	azchb (secret level?)

Army Men

Üssük le az ESC-t a kódok beírása előtt:

Succumb	pálya elvesztése
Triumph	pálya megnyerése
Omnisicient	nézetek váltása
Pyromancer	toggle right button explosion
Aeroballistics	teljes légi támogatás
Invulnerable	Sérthetetlenség
Paralysis	pins foes in place
Telekinetic	teleport bárhova
Plethora	teljes lőszer
Occultation	lopakodó mód
Kahuna	explosions, omniscient view, and invulnerability egyszerre

Dark Colony

A Chat bar-ba (alul van) írhatjuk be a következő kódokat:

SLAG NET	teljes térkép
WE NEED EQUIPMENT	10000 petroleum

The Reap (új kódok)

diesheepdie	indulás jobb fegyverekkel
absolutenot	sérthetetlenség
sdivinorum	végtelen élet
toughguy	rossz ellenfelek

pálya kódok:

2	qbkcbedb
3	cclcbudc
4	5cmcb4fsb

Bear™

Külvilág

AMI NEKÜNK TETSZIK

HÍV A TERMÉSZET

Már nem az első alkalom, hogy ellátogattunk Ausztriába, de a mostani élményeinket úgy gondoltuk, megosztjuk veletek. A dolog szimplán nem is lenne említésre méltó, de ha hozzáteszem, hogy mit is csináltunk mi ott (Chris és Shoebaron), akkor biztos más lesz a helyzet. Fogtuk magunkat, csináltunk egy tucat szalámis zsemlét, vettünk 3 autót tele üzemanyaggal és meg sem álltunk az Alpok csúcsáig. Odaérkezve rögtön magunkra is öltöttük a számunkra ideális öltözéket, amely egy búvárruhából, egy sisakból, egy mentőmellényből és persze a legfontosabból, egy evezőből állt. Mi ugyanis vadvízre szálltunk, hogy színt vigyünk a szürke hétköznapjaink közé. A csónak-konvoj amivel lecsorogtunk a folyón nem hat, illetve többszemélyes gályákból állt, hanem ún. tracking, kétszemélyes kenuszerű gumicsónakokból, amiknek a borulékonysága egy kicsivel nagyobb. A gond nem az volt, hogy nem tudtunk úszni, hanem az, hogy a víz hőmérséklete mindössze csak 6-8 fokos volt, és még a ruha sem mentett meg attól, hogy ne kapjak a szívemhez azzal a felkiáltással, hogy most mindjárt meghalok. A túra két napból állt, az első napon egy szelídebb folyón, a Salza-n eveztünk. A táj, mondanom sem kell feledhetetlenül szép, mindent kárpótolt az első pillanattól az utolsóig és szépen le is csorogtunk a folyón gond nélkül (leszámítva azt az egy esést). Éjszaka az osztrák vendégszeretetet csodálhattuk meg, mindössze fejenként 200 schilling-ért, egy panzióban aludtunk, reggeli ellátással. Pár órát döcögtünk egy furgonban s megérkeztünk a második nap helyszínére, az Erlauf-ra. Kicsit majdnem meg is fagytunk a hófedte hegyek között a szakadó esőben, de az jobban aggasztott, hogy felkészítettek, ez nagyon kemény lesz. Úgy is lett. Itt már mi voltunk az egyedüli páros, aki ötször borult be, én személy szerint az ötödiknél már elég rosszul éreztem magam, Shoebaronról nem is szólva, aki már inkább legyalogolta volna a maradék 50 km-t, csak ne kelljen visszaszállni a csónakba. A beborulásaink mindig nagyon gyorsan történtek és soha nem tudtuk, hogy miért is vagyunk megint a víz alatt. Arról, hogy hogyan fogunk belőle kikeveredni, végképp nem volt fogalmunk, mert a folyó erős áramlása magával rántott akárhányszor is esélyünk volt a partra kijutni. Az Erlauf-on időnként már négyes erősségű zúgók várták minket (hatos a Niagara), azokon háton, a sziklákon pattogva jutottunk előre, várva mikor fejelünk bele az egyikbe. A többiek persze csak röhögtek (nem mintha ők nem estek volna, de biztos nem ennyit) és próbálták kikerülni minket, ha véletlenül fennakadtunk a sziklákon, de sikeresnek csak elég kis százalékban volt nevezhető a manőver, amitől igen vastag forgalmi torlódások születtek a mi kárunkra. Na de túléltük a profi mentéseknek köszönhetően, és másnap pár zúzódással együtt már újra munkaállományba kerültünk. Visszagondolva nagyon élveztük az utat, a kalandot és legfőképpen a látványt. Ha benned is van egy kis kalandvágy, akkor hajrá és keresd fel valamelyik túráztató céget! Nem fogsz csalódni.

Chris
chris@acomp.hu

JÓ BULI, PANITBALL

„Gondolom gyerekkorában mindenki játszott katonásdit, amikor képzelt ellenfél ellen küzdött a játszótéri mászóka árnyékában, vagy a szomszéd fiúkkal. Azóta felnőttünk, és elmúltak a gyerekkor ábrándjai. Kamaszodva aztán a haverokkal a játékterem varázslatos világába csöppentünk, majd a számítógép „durva" játékai közé. Nos, itt az ideje, hogy a valóságban is átéld a DOOM, a QUAKE és hozzá hasonló játékok harci izgalmát. WARGAMES!!!"

Valami hasonlót olvastam az egyik nap egy fénymásolt tacepaón. Nem hittem a szememnek. Talán el felejtettem volna a dolgot, ha az egyik ismerősöm nem szól, hogy menjünk el játszani egyet. Mivel nem vagyok egy ijedős fajta, ezért mondtam, hogy oké.

Hazamentem, és a haveroknak mondtam hova is megyek a hétvégén. Jöttek is a jó tanácsok, hogy vegyek fel pufajkát, mert iszonyúan csípnek a golyók, stb., ami ilyenkor szokásos, persze egyikőjük sem volt még.

Elérkezett a nagy nap.

Reggel 10-kor megérkeztünk egy régi orosz laktanyába. Már a katonai környezet is felpezsdített. Megkaptuk a felszerelést, vételeztünk lőszert, aztán jött az eligazítás. Maszkot fel és nyomás!

Az első menet alatt kb. 300 lőszert lőttem el az ellenfélre. Egy menet kb. 30-40 percig tart. Természetesen ahogy kezdtem megszokni a fegyvert, úgy egyre nagyobb találtati pontossággal írtottam az ellenfelet. A nap végére a kellemesen elfáradtam.

Az általam ismert legjobb fajtája a harci játékoknak. Ennek viszont csak egy hátránya van: egy kicsit csípnek a golyó találatok, de a harc felejthetetlen lesz mindenki számára, aki egyszer eljut egy ilyen mecsre.

Akit esetleg érdekel, annak szívesen adok címet, ahol lehet jelentkezni.

Laza
Lazaa@hotmail.com

Smile

Minőség

Ergonómia

Design

Biztonság

Garancia

ÚJ!

Smile Monitor disztribúció

3 év garancia!

SVGA felbontás 1024x768
Non interlace, 0.28 dot/inch
MPR II szabvány, digitális vezérlés,
LED-es visszajelzés,
energiatakarékos üzemmód Bevezető áron:

AKCIÓ

~~31.990~~ Ft helyett 27.900 Ft+Áfa

HARDLINE™ Termékek

24x CD-ROM meghajtó + Computer Kalauz 1	32x CD-ROM meghajtó + Computer Kalauz 1	16 bites Hangkártya + Internet Kalauz 1	1.44" Floppy drive + Cyberstone kat.
11.990 Ft+Áfa	12.990 Ft+Áfa	3.990 Ft+Áfa	2.990 Ft+Áfa

Magyar termékek

CD tisztító — Műanyag tisztító — Monitor tisztító

A termékek kiválóan alkalmasak CD lemezek, műanyagfelületek, illetve monitorképernyők és egyéb üvegfelületek tisztítására és antisztatizálására.

A 200 ml-es maxi kiszerelés ára:

550 Ft/db +Áfa

Slim/dísz tok	Normál CD-tok	Dupla CD-tok	Színes CD-tok	4 db-os CD-tok
144 Ft/3 db+Áfa	160 Ft/3 db+Áfa	240 Ft/3 db+Áfa	240 Ft/3 db+Áfa	160 Ft/db +Áfa

HARDLINE™ Office Pro konfiguráció

AKCIÓ

MMX 200 Pentium prc., TX alaplap 512 KB cache, 32 MB RAM, 1,44" FDD, 1,7 GB HDD, 105 gombos magyar billentyűzet, Minitorony ház, 1MB S3 VGA, 24x CD-ROM, 16 bites hangkártya, 15" Tatung multimédia SVGA monitor beépített hangfalakkal

~~129.900~~ Ft helyett 119.900 Ft+Áfa

Logic3 Termékek

JT 226 Kormány és pedál PC

- Önkalibráló technológia
- 9 db tűzgomb
- 8 irányú kurzor
- Kormányforgatási szögkiválasztás
- Programozható gáz és fékpedálok

15.990 Ft+Áfa

JT 273 PC Terminator PC

- Analóg joystick
- Automata kalibrálás
- 4 irányú nézet váltó vezérlő
- Tolóerő és jobb/bal irányú csűrés vezérlő
- 4 db fél és automata tűzgomb
- CH vagy Thrustmaster

7.990 Ft+Áfa

JT 254 PC Strike PC

- Analóg joystick számítógépéhez
- Ergonómikus kényelmes fogású forma
- 2 db tűzgomb
- Megnövelt sebességű automata tüzelő
- Extra hosszú kábel
- Automatikus visszatérés
- X és Y geometriai tengelyvezérlő

4.790 Ft+Áfa

Szkenner Akció!

AKCIÓ

Mustek Color 800
Kézi szkenner

Kézi szkennelés 105 mm szélességig, 24 bit színmélység, 256 szürkeárnyalat, optikai felbontás: 100-800 DPI, szkennelési sebesség: 6 msec/sor, szofverek: iPhoto Plus és Recognita GO-CR

~~14.990~~ Ft helyett 9.990 Ft+Áfa

Thrustmaster GP kormány

Ajándék F1 Racing CD-ROM

- Kormányra szerelt gáz és fék
- Kormányra szerelt gombok
- Burkolt kormánykerék
- Asztallaphoz rögzíthető
- Két programozható gomb
- Széleskörű játék kompatibilitás

17.990 Ft+Áfa

CD-ROM Újdonságok - Megjelenés 1998 Május

Európa 98 CD-Atlasz

Az Európa 98 – CD Atlasz egy naprakész útvonaltervező program. Részletes adatbázissal rendelkezik, mégis könnyen kezelhető, ezért tökéletes segítséget nyújt, ha nyaralásra, vagy üzleti útra készülve szeretnénk gyorsan megtervezni az autós útvonalat.

Bruttó: 8.990 Ft

Cambridge Enciklopédia

A Cambridge Enciklopédia az első olyan közismert, magyar nyelvű multimédiás lexikon, amely igazán korszerű ismeretanyagra épül. A korábban már könyv formában megjelent szöveget az azóta bekövetkezett változások figyelembevételével megújítottuk a multimédia adta lehetőségekkel.

Bruttó: 7.990 Ft

A jövő titkai

A Jövő titkai - „Interaktív Horoszkóp" című CD-ROM minden idők legjobb asztrológia szoftvere. Segítségével bárkinek, pusztán születési adatai megadásával lehetősége nyílik profi szintű részletes szakmai vagy egyéni horoszkóp elkészítéséhez.

Bruttó: 6.990 Ft

Szabaságharc 1848 -49

Az első olyan terméket tartja a kezében, mely az 1848-49-es forradalom és szabadságharc eseményeit mutatja be a multimédia lehetőségeit felhasználva. A CD segítségével részletesen megismerheti a történelmi tényeket.

Bruttó: 5.990 Ft

Club Royal

Tegyél egy mágikus utazást és kutatsd fel a lemezen található földöntúli szépségeket. Találkozz az exotikus táncoslányokkal a Cyber tér legdögösebb bárjában. Élvezd a 360°-os mozgásszabadságú tereket. Keresd meg a lányt, aki csak neked fog táncolni.

Bruttó: 5.990 Ft

Hupikék Törpikék – Tanuljunk a Törpikékkel!

Folytatódik a Hupikék Törpikék című sorozat, ez a multimédiás termék bemutatja a törpök vidám világát, amely tele van vidám játékokkal, és felfedezni való érdekes dolgokkal.

Bruttó: 6.990 Ft

Redline Racer

Bruttó: 6.990 Ft

CD-ROM Univerzum 98

20 CD-ROM-ból álló sorozat. A shareware sorozat első 3 tagja:

Magyar nyelvű kezelőfelület és leírások.

- Legjobb játékok válogatása
- Legjobb akció játékok válogatása
- Legjobb ügyességi játékok válogatása

Bruttó: 1.790 Ft/db

Nyelvész Angol 3 - haladó és Nyelvész Német 3 - haladó

A kiadványok szorosan kapcsolódnak a sorozat első két részéhez, de egy sokkal korszerűbb és áttekinthetőbb környezettel, rengeteg újdonsággal, sok új lehetőséget ad a felhasználónak a nyelvtanulásban.

Bruttó: 5.800 Ft — Bruttó: 5.800 Ft

Előkészületben

- Találmányok és feltalálók
- Lakástervező 3 dimenzióban
- Kert-tervező 3 dimenzióban

1077 Budapest, Wesselényi u. 21. Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799
1072 Budapest, Rákóczi út 4-6. Tel.: 351-5015
Postai utánvét: 461-5767
www.automex.com

Automex multimédia